ANSPI
ORATORI E CIRCOLI

SoGni GiGanti

Pastorale Giovanile Bologna

ESTATE RAGAZZI

Opera dei Ricreatori

SUSSIDIO PER L'ESTATE

Con il contributo di
UniCredit Foundation

soGni GiGanti

Progettazione, contenuti e impaginazione grafica: Mauro Bignami
Coordinamento, contenuti e adattamento testuale delle puntate: Rosa Angela Silletti
Disegni: Giorgia Papagna

Il sussidio che avete tra le mani nasce per stare accanto agli educatori ed accompagnarli ad affrontare una nuova "ordinarietà" che richiede, oggi più che mai, maggiori competenze, attenzioni e strumenti per rispondere alle sfide educative che il Covid-19 ha contribuito ad amplificare. La specificità degli Oratori e Circoli di tutta Italia, l'eterogeneità delle diverse situazioni sanitarie che si andranno a configurare nei prossimi mesi, unite alla comune esigenza di non lasciare sole le famiglie e i minori, rispondendo al grande bisogno di relazione emergente, sono gli aspetti che, in questo testo, si è scelto di salvaguardare.

A scrivere a più mani, sono stati i formatori nazionali ANSPI che hanno scommesso sul potenziale educativo di questa estate. In particolare, ad aver regalato un po' della loro GRANDE competenza, del loro GIGANTE entusiasmo e della loro GENTILE collaborazione sono stati:

Simone Biagioli, Silvia Bortolotti, Agnese Carloni, Chiara Casagrande, Debora Dolci (che si ringrazia in particolare per il copione finale della storia e l'approfondimento sull'autore), Angela Fariello (che si ringrazia in particolare per la preghiera del Grest), Carmela D'Antonio, Veronica D'Ortenzio, Gloria Manca (che si ringrazia in particolare per le attività sul recupero scolastico e il rinforzo delle competenze, oltre che per le proposte di coinvolgimento delle famiglie e quelle collaterali al Grest), don Giovanni Paolo Grieco, don Giovanni Mazzanti (che si ringrazia in particolare per il percorso di preghiera), Matteo Mazzetti, Francesca Napoletano, Mirko Natuzzi, Chiara Nepi, Mariateresa Nuzzi, Angelo Pasquini, Fra Andrea Patanè (che si ringrazia in particolare per gli adattamenti in prosa della storia), Daniela Pellegrino, Isabella Pellegrino (che si ringrazia in particolare per la sezione dei laboratori), Alessio Perniola, don Vincenzo Saracino (che si ringrazia in particolare per il percorso di preparazione per gli animatori), Padre Giuseppe Tarì.

Si ringrazia per la collaborazione il Circolo ANSPI Oratorio canossiano di Cavarzere (Venezia).

Per i contributi musicali a tema si ringraziano Simone Biagioli, Andrea Ballabio e Pepita.

Il sussidio è stato realizzato con il sostegno di UniCredit Foundation, all'interno del progetto "3T L'importanza di un terzo tempo per l'oratorio", nato con l'intento di affiancare gli Oratori e gli educatori nella sfida educativa che li vede accanto ai ragazzi, ai giovani e alle famiglie, travolti dalla difficoltà di riconquistare nuovi spazi di socialità.

Sito del Grest: estateanspi.it - mail: info@estateanspi.it

A cura di ANSPI – Associazione Nazionale San Paolo Italia
Sede nazionale: via G. Galilei 71, Brescia
tel. 030.304.695 - 030.382.393
e-mail: info@anspi.it

Con il contributo di
UniCredit Foundation

Cari animatori e cari ragazzi,
vorrei raccontarvi un mio recente SOGNO.

C'erano giovani di diverse nazionalità, lingue e religioni ai crocicchi delle strade della capitale: sorridenti, instancabili, che distribuivano cibo, bevande, medicine, vestiti, begli oggetti e buoni libri a tutti coloro che si avvicinavano interessati. Gratuitamente, per ore. Nel sogno capivo che la stessa scena si ripeteva periodicamente e a poco a poco le persone, soprattutto le più fragili e in difficoltà, si passavano voce e si radunavano per andare da quei "buoni giovani", per vedere se avrebbero riservato qualcosa anche a loro.
Ogni tanto intravedevo anche qualche sacerdote che si tratteneva con quei ragazzi e che dedicava a chi era in fila una buona parolina all'orecchio.

Vi ho raccontato questo sogno, un po' alla maniera di San Giovanni Bosco, perché quest'estate vi attende un'occasione unica: quella di riprendere in mano i vostri sogni.

Come insegna San Giovanni Paolo II, non abbiate paura di sognare e di sperare, cari giovani, perché in voi è rigoglioso il germe del bene.

E sul vostro coraggio e sulla solidarietà, che sono certo alberga nei vostri cuori, la Chiesa italiana conta, perché i vostri sogni, se realizzati, possono rendere questo mondo più fraterno e sostenibile. Inoltre, non dimenticate che il Signore Dio Padre una cosa si aspetta da ciascuno di voi: che impiegate la vostra mente, il vostro corpo e la vostra anima a riconoscere i desideri più profondi che risiedono nel vostro cuore e che lottiate per realizzarli, raggiungendo la pienezza della vostra vocazione.

Questo é il sogno di Dio per ciascuno di voi.
Come sono incoraggianti, a tal proposito le parole di Papa Francesco in una lettera aperta a tutti i giovani: "Dio ha sete di te, caro giovane, ma attende il tuo primo passo".
Ci potranno essere momenti difficili, in cui compierlo sembrerà impossibile, ma non arrendetevi: se è il bene più grande per voi, Dio non vi abbandonerà. Per questo vi lascio la preghiera che Papa Francesco ha dedicato a San Giuseppe, padre adottivo di Gesù, che tanti avvenimenti anche lui vide anticipati in sogno, figura a cui il Santo Padre ha voluto indire l'anno pastorale, quale simbolo indiscusso della famiglia cristiana.
Nei momenti più faticosi, questa preghiera, confido, vi aiuterà.

Con affetto paterno, un caro augurio per le vostre prossime attività estive di Sogni Giganti.

Gualtiero Card. Bassetti

Preghiera a San Giuseppe
(Recitata ogni giorno da Papa Francesco)

Glorioso Patriarca San Giuseppe,
il cui potere sa rendere possibili le cose impossibili,
vieni in mio aiuto in questi momenti di angoscia e di difficoltà.
Prendi sotto la tua protezione
le situazioni tanto gravi e difficili che ti affido,
affinché abbiano una felice soluzione.
Mio amato padre,
tutta la mia fiducia è riposta in te.
Che non si dica che ti abbia invocato invano,
e poiché tu puoi tutto presso Gesù e Maria,
mostrami che la tua bontà è grande
quanto il tuo potere. Amen.

I Contenuti della proposta

È il momento in cui sei chiamato a riscoprirti GIGANTE, responsabile di un futuro che altro non è che l'insieme dei SOGNI di tutti.

È il momento in cui è necessario fare passi da Gigante, riconoscendo i BI-SOGNI di bambini, ragazzi, educatori, sacerdoti, famiglie e restituendo a ciascuno l'entusiasmo e gli strumenti per SOGNARE INSIEME ancora e più di prima.

È il momento in cui gli adulti hanno il dovere di diventare Giganti e di CUSTODIRE i sogni di bambini e ragazzi, ma anche quello in cui riconoscere che i veri Giganti sono proprio le nuove generazioni che, con la loro spontaneità e fiducia, diventano il vero motore del CAMBIAMENTO nella nostra storia, così come accade nella storia del Grande Gigante Gentile di Roald Dahl.

È il momento di abbandonarsi alla POSITIVITÀ che trova spazio in un sogno collettivo e generativo.

È il momento di scoprire, per l'ennesima volta, che GESÙ è un Gigante e che ci protegge in ogni occasione, anche nei momenti più bui nei quali ci sentiamo rapiti dalle fatiche quotidiane.

È il momento di ricordarci che Dio sogna insieme a noi, perché siamo noi il soggetto dei suoi SOGNI PIÙ BELLI.

È il momento per essere più GENTILI, per scoprire quanto questo atteggiamento migliori la nostra relazione con gli altri.

È il momento di iniziare una nuova AVVENTURA estiva, l'ennesima SFIDA EDUCATIVA.

È il momento di rendere
gli ORATORI e i CIRCOLI
luoghi di speranza e
di PROFEZIA.

È il momento... si parte!

soGni

Siamo invitati dal tema di quest'anno a **SOGNARE IN GRANDE**, a fare **SOGNI GIGANTI**.

Il contesto di Pandemia Covid-19 provoca nei ragazzi e negli adolescenti una prospettiva di **angoscia e di sfiducia**, che necessita di essere accolta e sostenuta, affinché non li privi totalmente di **speranza**. Le nuove generazioni, oggi ancor di più, si trovano a dover fare i conti con l'impossibilità di trovare un contesto di sviluppo che permetta loro di esprimersi, e con la difficoltà di **orientare le proprie scelte future**, quindi concretamente di **scoprire la propria vocazione.**

L'attività estiva può allora rivelarsi quel motore, che accompagna in modo progressivo ragazzi e adolescenti a ritrovare il coraggio di guardare un po' più lontano, mettendo al centro della proposta formativa i **SOGNI** di ciascuno, anche i più semplici.

Chiediamo a tutti di sognare, senza remore: proviamo a scrivere sogni giornalieri, quelli che potrebbero realizzarsi a breve, ma anche quelli lontani: è un **esercizio unico** e di grande importanza per la crescita comunitaria, a patto che questi sogni siano condivisi e vengano ascoltati, dedicando ad essi **tempo**. Sono numerose le proposte in tal senso presenti in questo sussidio. Tuttavia si tratta di sollecitazioni che necessitano che sia tu, animatore, il primo a credere in questo esercizio e a **dare volto ai tuoi sogni.**

Un sogno, quindi, che assume la valenza di un **BI-SOGNO**, ovvero di un sogno per due (x2), che può diventare un'opportunità sia per te, sia per la tua comunità.

Ecco il punto focale: con questa attività estiva possiamo generare **soGni** non solo personali, ma anche di gruppo, **bi-sogni** condivisi che orientino le scelte del gruppo animatori, dell'oratorio, o addirittura dell'intera comunità cristiana.

Entro questa cornice non sarà difficile anche per i ragazzi trovarsi in famiglia per **sognare insieme.** In fin dei conti Sofia, il GGG e Gesù ci invitano a **sognare in maniera gigante.**

GiGanti

Non aver paura **di essere un gigante e di fare cose grandi.**

L'incontro con Sofia e con il Grande Gigante Gentile ci permette di comprendere bene questa prospettiva. Entrambi i nostri personaggi sono chiamati a diventare giganti per sconfiggere il male, per salvare numerose vite. **Un gentile soffiatore di sogni vegetariano** e una **giovane orfana** si mettono in gioco pienamente, con creatività e determinazione, dandosi obiettivi ambiziosi, ma necessari.

L'attività estiva è una grande occasione per sperimentarsi da questo punto di vista. Proviamo anche semplicemente a pensare alle **25 parole maestre con la lettera G** che caratterizzano ogni puntata e a come potreste viverle "integralmente".

Diventare un gigante nel far crescere il **GRUPPO** animatori, nel **GUARDARE** il cuore di ogni ragazzo e compagno che incontrerete, nell'esercizio della sospensione del **GIUDIZIO**, nel rapporto con i **GENITORI** dei ragazzi, nel proporre idee **GENIALI**.

Diventare un **GRANDE** nel far dialogare diverse **GENERAZIONI** in modo positivo, nel portare **GIOIA** in ogni momento della giornata, perché proiettati al bene e al bello. Fare **GESTI** giganti nel servizio **GRATUITO**, verso i più piccoli o verso qualcuno in difficoltà.

Scoprire che accogliere la **GRAZIA** è possibile, perché Dio è ben oltre le nostre piccolezze. Certo la reciprocità nella relazione con i compagni di avventura necessita di essere **GUADAGNATA**, ma più saremo **GENUINI** e più matureremo l'occasione di **GENERARE** amicizie **GLORIOSE**.

Vedere crescere questi **GERMOGLI** d'amore ci regalerà un **GUSTO** sublime, da custodire nel **GUSCIO**, protettivo quanto libero, dei barattoli dei sogni. Pertanto, per rendervi **GIUSTIZIA** non resta che suggerirvi un **GIURAMENTO**: quello di diventare **GENTILI GUIDE** giganti per i ragazzi che vi saranno affidati.

Accettare la sfida di fare l'animatore non è un **GIOCO** da ragazzi: questo è stato il vostro primo vero passo da **GIGANTE**.

E l'intera comunità ve ne è profondamente **GRATA**.

Percorso di preghiera

Siamo invitati dal tema di quest'anno a **SOGNARE IN GRANDE**, a fare **SOGNI GIGANTI**.

Ci siamo mai chiesti se anche Dio sogna? Dio non dorme, per cui non farà sogni notturni, ma siamo certi di una cosa: i nostri grandi sogni hanno bisogno di Dio per non diventare miraggi o deliri di onnipotenza. Con Dio possiamo non aver paura: **ANDARE AVANTI E SOGNARE IN GRANDE.** Anche Dio allora sogna e sogna insieme con noi, perché siamo noi il soggetto dei suoi sogni più belli.

I sogni di Dio ci svegliano, ci portano più in là, sono le stelle più luminose, quelle che indicano un cammino diverso per l'umanità. **I SOGNI DI DIO SONO GIGANTI,** perché sono capaci di seminare pace, di seminare fraternità, di seminare gioia; sono sogni grandi perché hanno dentro tutti noi.

I nostri stessi sogni sono un dono, un dono di Dio, un dono che Dio semina nei nostri cuori, e sono riflesso dei suoi stessi sogni.

Ci sono figure che Dio, nella storia della salvezza, chiama perché trasmettano i suoi sogni agli uomini e li aiutino a realizzarli. Queste persone sono i **PROFETI:** sono coloro che hanno saputo andare oltre il visibile, che hanno saputo prefigurare, sognare la venuta di Gesù Cristo, che è la realizzazione visibile di tutti i sogni di Dio e Colui con cui tutti i nostri sogni si realizzano.

Incontreremo nelle prime quattro settimane i quattro profeti più significativi: **Isaia, Geremia, Ezechiele e Daniele.** Nella quinta alcuni profeti che hanno annunciato la vicina venuta di Gesù (**Zaccaria, Sofonia, Malachia, Giovanni Battista**).

Troviamo all'inizio di ogni settimana un box con una piccola descrizione del profeta. Può essere utile anche farlo comparire in scena, caratterizzandolo con qualche peculiarità presa dalla sua storia; può essere il profeta stesso a leggere il brano del giorno.

La **PREGHIERA** ha uno schema molto semplice che ripercorre alcuni elementi presi dalla storia del **GGG**, quelli che rimandano al tema del sogno.

I sogni sono custoditi dal gigante nella caverna in **BARATTOLI DI VETRO** ben chiusi, sistemati su una serie infinita di scaffali. A partire da questa indicazione, che trova nel libro originale una descrizione molto precisa e ricca di particolari, vi suggeriamo di ambientare il luogo dedicato alla preghiera, utilizzando magari il materiale di scena legato alla casa del gigante gentile.

La caverna è infatti, nella simbologia religiosa, lo spazio dell'**intimità,** lo spazio della **rinascita** e della **rigenerazione.** È allora lo spazio adatto della preghiera: in fin dei conti, la preghiera è infatti l'incontro e l'intimità con Dio, è lo spazio che ogni giorno ci rigenera e ci ridona vita.

Nel momento di **ENTRIAMO NELLA CAVERNA** è proposto qualche esercizio perché, oltre che fuori, ognuno possa fare caverna dentro di sè: raccogliersi e prepararsi all'incontro e all'ascolto.

La **TROMBA SOFFIA-SOGNI** è una piccola preghiera allo Spirito Santo: è Lui che ha ispirato ai profeti le parole da dire per conto di Dio, ed è Lui che apre i nostri cuori e le nostre menti all'ascolto della Parola di Dio e ci aiuta a realizzarla.

Il **BARATTOLO** è il contenitore dei sogni, e nel nostro caso il contenitore delle parole dei profeti con cui ogni giorno Dio ci racconta i suoi sogni di bene. Possiamo preparare un vaso e al suo interno collocare il brano della Bibbia che fa da riferimento per la giornata. Nel commento trovate qualche motivo che alimenti il pregare e che può essere affidato a Dio con un Padre Nostro.

Dopo che si è sognato bisogna ritornare alla vita e realizzarlo insieme; la **SVEGLIA** ci consiglia un'attività per allenarci a interiorizzare e vivere la parola maestra del giorno.

L'**ACCHIAPPASOGNI,** che è il retino che il GGG usa per catturare i sogni, è infine l'impegno del giorno, per vivere insieme quel pezzetto di sogno di Dio, nella nostra giornata di Grest.

Agli animatori è invece dedicata una parte specifica denominata **CACCIATORI DI SOGNI**, ed è contenuta lì una meditazione e un piccolo impegno perché anche gli animatori vivano nell'esperienza di quella giornata il brano e la parola maestra.

Il consiglio è di ritagliarsi uno spazio con gli animatori al mattino prima di cominciare. Aiuta a cominciare bene e dà gusto alla giornata, allargando gli orizzonti, creando unità e riportando all'essenziale. Non è sbagliato chiedere a tutti gli animatori la presenza a questo momento: nessuno è obbligato a pregare, ma tutti possono ascoltare.

Si può seguire per il momento animatori questo piccolo schema:

- Fare un **momento di silenzio** in cui ognuno si chiede come sta, cosa ha nel cuore e nella testa, quali sentimenti si muovono. Può sembrare banale, ma esser consapevoli di cosa si ha dentro e di cosa si sta vivendo è un allenamento difficile, ma fondamentale per essere presenti a sé e agli altri.
- Un **segno di croce** e la **preghiera allo Spirito Santo** che si trova nella preghiera dei ragazzi.
- Si legge la **lettura del giorno.**
- Si può leggere la parte denominata **"Cacciatori di sogni".**
- Si conclude con un **Padre Nostro.**

I Barattoli dei sogni

Rosa, gialli, verdi, blu, dorati, d'argento, fluorescenti, grigi e nebulosi, volteggianti in un Paese dei Sogni, avvolto dalla magia delle polveri colorate e dell'incenso profumato, con velatini fluttuanti al suono del vento, quasi fossero onde marine.

Così, immaginiamo i sogni prima che GGG li acchiappi. Ma prendere un sogno è trovare un tesoro prezioso: serve, dunque, un contenitore appropriato per custodirlo con cura: **IL BARATTOLO.**

Ora immaginiamo la caverna del GGG: colorata dai tantissimi barattoli dei sogni **di tutti i ragazzi e di tutti gli animatori.**

Un luogo allestito a grotta, nel quale i ragazzi possono scegliere dove riporre i personali barattoli, **personalizzati e decorati**, ma soprattutto presi in mano **ogni giorno** al Grest: perché ogni giorno ci saranno foglietti, piccoli oggetti o immagini di sogni da inserire.

E attenzione: nessuno potrà toccare il barattolo dei sogni di un altro; ciascuno può maneggiare solo il **proprio**. Ad eccezione del coordinatore, che formalmente autorizzato dal rispettivo ragazzo o animatore, e solo se risulterà inevitabilmente necessario, riceverà il permesso di **accoglierlo tra le sue mani.**

Agli animatori, infine, il compito della consegna dei barattoli, l'ultimo giorno di attività, aggiungendo, come custodia, un sacchetto di stoffa, con ricamato il nome di ciascun ragazzo.

Quale segno indelebile dell'esperienza vissuta e quale sprone per ricordarsi di **NON SMETTERE MAI DI SOGNARE.**

GGG

(Testo e musica Andrea Piccirillo, Andrea Ballabio – Arrangiamento Roberto Bassetti)

È scoccata la mezzanotte
scende il buio qui intorno a me
nella stanza, troppi rumori
vedo un'ombra, ehi ma chi è...

È un Gigante! Grande, Grande!

Che paura!!! Vorrà mangiarmi?!
I Giganti fanno così...
Che qualcuno venga a salvarmi
perché lui è arrivato fin qui?

Invece no, lui è diverso e
ama portare sogni belli alla gente
racconta storie e io penso che
è solamente un po' più alto di me

LUI è IL G-G-G
Grande, Gigante, Gentile
e vuole farmi capire che
si può sognare in grande. Sì!
Grande, Gigante, Gentile
niente paura è soltanto,
una fortuna
averlo come amico!

Nella terra dei giganti
i mostri vanno a caccia
corri, corri non voltarti
vai veloce, scappaaaaa!!!

Ska Ska Ska Skappa Skappa Ska

Lui vuole cambiare le cose
ma da solo non ce la fa
vuol fermare gli altri giganti
e difendere la città.

Ho coraggio di una bambina
e fiducia in gran quantità
con l'aiuto della Regina
qui la pace ritornerà!

Ha orecchie grandi e ascolta sempre-e
sa andare oltre le apparenze
acchiappa i sogni è intelligente... e
è solamente un po' più alto di me

LUI è IL G-G-G
Grande, Gigante, Gentile
e vuole farmi capire che
si può sognare in grande. Sì!
Grande, Gigante, Gentile
niente paura è soltanto,
una fortuna
averlo come amico!

Grande, Gigante, Gentile
e vuole farmi capire che
si può sognare in grande. Sì!
Grande, Gigante, Gentile
niente paura è soltanto,
una fortuna
averlo come amico!

La sfilata dei Giganti

(Testo e musica Andrea Ballabio, Andrea Piccirillo – Arrangiamento Roberto Bassetti)

Alto, brutto non è snello
lui non fa il fotomodello
mangia tanta mortadella
ecco a voi Ciuccia-budella

Scende in campo Trita-bimbo
tutto sporco e mai lindo.
Poi c'è Inghiotticicciaviva
dalla puzza primitiva

La sfilata dei giganti
La sfilata dei giganti
Sono in tanti
La sfilata dei giganti
La sfilata dei giganti

Ogni passo è una scossa
trema tutto è Crocchia-ossa.
Sottobraccio il suo diario
è il gigante San Guinario

Lui si affoga di cipolle
è già qui Spella-fanciulle.
C'è chi fa lo schizzinoso
ecco a voi il Vomitoso

La sfilata dei giganti
La sfilata dei giganti
Stravaganti
La sfilata dei giganti
La sfilata dei giganti

È una festa importante
c'è posto anche per te
col tuo stile elegante,
inconfondibile
metti in tasca i tuoi sogni,
qualcuno brillerà
cambia il mondo...
e diventa tu la STAR

Barricate le finestre
sta arrivando Strizza-teste.
Rosso fuoco è il suo vestito
è con lui Scotta-dito

La sfilata dei giganti
La sfilata dei giganti
Brutti e alti
La sfilata dei giganti
La sfilata dei giganti

È una festa importante
c'è posto anche per te

La sfilata dei giganti
La sfilata dei giganti
Maleodoranti
La sfilata dei giganti
La sfilata dei giganti

...Questo sognerò

Testo e musica Simone Biagioli e Francesco D'Andola – Arrangiamenti Simone Biagioli e Federico Maracaglia

Oh...

Tu, Creatore del grande Universo,
io, un germoglio disperso.
Ascolta questa mia preghiera,
per il Mondo che ora soffre e dispera.

Guarda, nel duro terreno d'inverno,
dal guscio di piccoli semi d'eterno,
il germe di una vita che spera,
il grembo che genera la primavera in me

Sole che splende e mi riscalderà,
il mio cuore si solleverà.
Gioia si accende su questa città,
rinascerò insieme con Te, questo sognerò!

Tu, la mano gentile che sfiora,
io, la giovane spiga che indora.
Un gesto fa crescere il grano dal suolo,
il gusto di essere un pane solo con Te

Sole che splende e mi riscalderà,
il mio cuore si solleverà.
Gioia si accende su questa città,
rinascerò insieme con Te, questo sognerò!

Hai sogni d'amore per noi, Dio dell'immensità,
con la Grazia Tu crei la nostra unità,
nessuno mai più solo sarà

Sole che splende e mi riscalderà,
il mio cuore si solleverà.
Gioia si accende su questa città,
rinascerò insieme con Te, questo sognerò!

Oh... Nessun sogno è più gigante di Te!

Preghiera del Grest

Signore, quanta differenza fra me,
che sono così piccolo, e Te,
che invece sei un Gigante!
Siamo così diversi, così lontani,
eppure, Tu vuoi che siamo amici!

E allora incontriamoci anche oggi,
io, Te, i miei tanti compagni di avventure,
i nuovi volti che ho appena conosciuto,
e gli occhi che Tu mi chiedi di aiutare a far sorridere.

Nella diversità che ci distingue e ci rende unici,
abbiamo SOGNI molto simili:
alcuni sono davvero giganti,
pensati per un mondo migliore, senza cattiveria.
Altri sono più piccini, ma ugualmente importanti:
segnare il goal più bello, guadagnare tanti punti,
vivere un'estate entusiasmante.

A Te, che sei Gigante di bontà,
Grande nell'Amore, presenza discreta e Gentile nella mia vita,
chiedo di aiutarmi ad avere sempre
gli occhi della meraviglia e dello stupore,
per guardare tutti gli amici di questo Grest
come il più grande dei doni
e trasformare in dolcezza e tenerezza
i loro sogni più scuri.

E se, a volte, mi capiterà di essere un
Vomitoso, un Crocchia-ossa o uno Strizza-teste,
donami un pizzico del tuo enorme cuore
per essere amico di tutti,
un po' della tua smisurata gentilezza
per essere sempre cortese,
una manciata della tua immensa gioia
per sorridere e cantare anche nelle difficoltà,
affinché anche la più oscura Ora delle Ombre
possa essere illuminata dai colori dei nostri SOGNI. Amen

Indicazioni per la messa in scena

Ed eccovi qui.

Vi vediamo. Siete proprio in procinto di immergervi nello studio delle puntate drammatizzate, presto sarete in balia di battute sgangherate nella lingua del GGG o avete già in mano cartoni e pennelli per realizzare scenari che cambiano sotto gli occhi degli spettatori stupiti.

Come dite? Siete preoccupati? Effettivamente GRANDE è la quantità di battute che ricade sui due personaggi principali: Sofia e il GGG. Ed apparentemente GIGANTE sembra l'ostacolo di rendere credibili le proporzioni tra i personaggi, sebbene possiate sforzarvi di assegnare le parti scegliendo tra i più mastodontici dei vostri animatori e tra i più minuti del gruppo.

Sono tutte perplessità che condividiamo ma, niente paura, noi siamo GENTILI! Vi proponiamo, perciò, una serie di suggerimenti per l'allestimento della messa in scena.

QUESTIONE DI PROPORZIONI: I PERSONAGGI

La straordinaria storia di Roald Dahl divide in modo abbastanza schematico i personaggi della storia.

Da una parte ci sono i GIGANTI: uno gentile e "confusionato", gli altri 9 mostruosi e pericolosi. Già i loro nomi dicono tutto: **Inghiottiticciaviva, San-Guinario, Strizza-teste, Spella-fanciulle, Trita-bimbo, Vomitoso, Scotta-dito, Crocchia-ossa, Ciuccia-budella.** C'è poco altro da aggiungere, se non che sono ghiotti di esseri umani dei diversi gusti che il mondo mette a loro disposizione.

Dall'altra parte ci sono gli ESSERI UMANI, in primis **Sofia**, la bambina curiosa che finisce nel Paese dei Giganti e che di lì, metterà a punto un piano geniale per catturare i Giganti e salvare il mondo dalla loro fame. Ad aiutarla, tutti gli umani che in qualche modo il suo piano coinvolge: **la Regina d'Inghilterra e la sua cameriera Mary, il maggiordomo Tibbs, il Capo dell'Esercito e dell'Aviazione.** Noi, abbiamo aggiunto (Dahl ci perdonerà) anche le compagne dell'orfanotrofio di Sofia e la **direttrice Battitack.**

Nelle puntate corali, che prevedono, cioè, la presenza di altri umani e giganti, oltre al **GGG** e a **Sofia**, le drammatizzazioni prevedono già alcune indicazioni sceniche che aiutano a risolvere la questione delle proporzioni (es. l'uso di una bambola per Sofia). I Giganti cattivi possono essere personificati da più attori (modalità drago cinese), essendo molto più grandi anche del GGG stesso.

Ci sono molte puntate, poi, che vedono in scena solo Sofia e il GGG. Anche qui, in alcuni momenti, le drammatizzazioni risolvono già alcune problematiche. Quando la puntata prevede un dialogo semplice tra i due personaggi, si possono fare scelte differenti, puntando molto sulla complicità del pubblico:

- Giocando con la prospettiva (mettendo il GGG sempre il primo piano e Sofia infondo al palco).
- Chiedendo ai bambini e ai ragazzi di indossare degli "occhiali speciali" che gli si fornisce e che hanno una finta lente che ingrandisce e l'altra che rimpicciolisce tutto.
- Usando bene la mimica, per cui il GGG guarderà sempre dall'alto verso il basso Sofia e viceversa.
- Mettendo in scena un attore attrezzista che tiene un hula hop davanti a Sofia lasciando intendere che la si stia guardando attraverso una lente di ingrandimento.
- Facendo recitare Sofia in ginocchio con delle scarpe finte poggiate a terra.

Chiaramente, nulla vieta di sbizzarrirsi anche con idee più tech o del tutto classiche: inserti video, storia raccontata con marionette e burattini e… chi più ne ha più ne metta.

UN LINGUAGGIO DA PERSONALIZZARE

Non sarà necessario chiedere al GGG di ricordare perfettamente le battute del copione, poiché lui sarà uno degli unici a potersi permettere errori e **strafalcioni linguistici** pieni di creatività.

Ciò che non dovrà mancare, sono alcune espressioni o parole identificative del suo linguaggio che lo rendono riconoscibile: es. **popollo** e **popollano** (per dire popolo, gente o del popolo) o la domanda ricorrente "chiaro o scuro?".

Contratto Gigante

Sono qui per ricordarvi
di innalzare i baluardi:
sta oramai per cominciare
un Gran Grest da ricordare.

Son già certa, osserverete,
e da più parti converrete,
che qualsivoglia babbinetto,
anche fuori dal suo letto,
avrà tempo per sognare,
per giocare e per sperare.

Ci scommetto, poiché il suddetto,
anche detto Sior Contratto,
ora sottoscriverete
e non ve ne pentirete.
Diventate Voi i Garanti
nel Bel Paese dei Giganti:
della crescita dei popollini
affinchè sian bravi bambini.

Sfiderete Inghiotticiccia
a chi è più forte e non bisticcia;
sfiammerete Scotta-dito,
con le preghiere di chi è pentito;
stuzzicherete San Guinario,
a far passare un dromedario,
per la cruna di un aghetto
che ricama un gran merletto.

Affronterete Strizza-teste
a viso alto, senza proteste;
abbatterete Crocchia-ossa
in un'ingegnosa mossa;
assillerete Trita-bimbo,
con la passione di un vichingo;
perché i babbini son speciali,
gustosi anche quando amari.

Nessuno poi si azzarderà
a sindacarvi in qualità:
nel campo dell'animazione e ancor più in santità
di consigli e di mestiere ne elargite a volontà;
per non parlare di distanze,
adeguate! Non parvenze.

Se poi a farvi delle storie
è Vomitoso sulle borie,
voi arguti adotterete
la Gentilezza dell'ariete.
Lasciate poi Ciuccia-budella
a pascolar al chiar di stella;
per i poppolli il sol del giorno
è tempo libero già in forno.

Non sarà poi Spella-fanciulle
a impensierir le vostre spalle:
siete in gruppo bene armati,
di molti doni assai dotati;
da mescolare in un vasetto
prezioso, più di un tesoretto.

Allor non c'è da preoccuparsi:
che tutti avrete un gran da farsi!
Or non sarete mai più soli:
festeggerete coi fagioli!
E se proprio arriva un temporale,
non finirà poi così male:
con un gran balzo il GGG
comparirà in men di un dì.
Soffierà via le intemperie,
i dispettucci e le miserie.

Lui degli amici è tra i migliori,
vi custodisce come fiori.
la sua umiltà vi sia di esempio
e sognerete il Grande Tempio.

SOFIA

Manifesto della Gentilezza

21 modi per essere Gentili al Grest

1. **La borsa del GGG:** ciascuno di noi ha il proprio prezioso zaino o kit con tutto quanto gli è utile per divertirsi e stare bene al Grest: abiti di ricambio, astuccio di colori e matite, quaderno, borraccia, cappellino, barattoli dei sogni... averne cura, riporli e mantenerli in ordine è segno di rispetto e gentilezza.
2. **Sono ben educato:** salutare, sorridere, chiedere per favore, ringraziare, scusarsi, cedere il posto, prestare un oggetto dopo averlo igienizzato, presentarsi ben puliti, profumati, adeguatamente vestiti, attrezzati per le attività, dotati di mascherina sempre nuova. Tutti elementi che descrivono l'essere educati e rispettosi, ma anche l'essere gentili.
3. **Questo è il mio spazio:** è gentile non superare le distanze consentite e rimanere nel proprio spazio sia fisico (i propri metri quadri), sia temporale (c'è un tempo per me e un tempo per l'altro).
4. **Parlo io? No: parli tu!** Quello che volevo dire può essere bello e utile sia per me sia per i miei compagni? E tutti i miei amici hanno parlato? Farsi queste domande aiuta a capire se a parlare tocca ancora a me, oppure se è più ricco lasciar parlare l'altro.
5. **Il gioco del silenzio:** proviamo per un'ora al giorno, ogni giorno, a rimanere in silenzio. Poter stare e ascoltare il silenzio è un diritto. Anche degli altri, oltre che mio.
6. **Me lo racconti?** Questa estate, forse più che mai, compagni, ma anche animatori, potrebbero avere dentro al cuore molto da esprimere. E magari non trovare la forza e il coraggio di farlo. Ecco che guadagneremmo molti punti gentilezza se ogni giorno ci preoccupassimo di inventarci un modo gentile per farsi raccontare qualcosa di importante da una persona presente al Grest.
7. **Parole gentili:** oltre a "grazie, prego, scusa" che saranno le più gettonate nei nostri vocabolari quotidiani, ne inventeremo di nuove, che saranno delle sincere carezze per i nostri amici e gli educatori. Ricordandoci che per essere gentili, a volte, basta anche solo non usare e non replicare con parole dure o feroci.
8. **Gesti gentili:** non ci limiteremo nella creatività di donare gesti gentili. Sorrisi con gli occhi e, quando si può con le labbra, sguardi benevoli, occhiolini, una voce calma e allegra, baci lanciati da lontano, le proprie mani che si stringono tra loro in segno di pace e affetto, un saluto con la mano o con un piede, gioiose e leggere gomitate, un balletto o una marcia di benvenuto, una filastrocca o poesia di elogio, disinfettarsi le mani e porgere un oggetto all'altra persona, offrirsi di svolgere un compito al suo posto o proporsi per farle un favore... ogni giorno ne inventeremo uno.
9. **Io... sentire te!** In questa attività estiva impareremo ad essere dei veri e propri mixer, regolatori di voce. Per farlo, un gioco: quando ci sono molti rumori di fondo urliamo, e quando spariscono i rumori continuiamo a parlare abbassando e regolando il tono di voce fino ad arrivare al sottovoce. Sottovoce è sinonimo di delicatezza e gentilezza.
10. **Io parlare strano:** proveniamo da ambienti e culture diverse, per le quali anche i nostri alfabeti e lingue sono diversi. Proviamo ogni giorno ad imparare un nuovo alfabeto, di lettere e di parole, o di stati d'animo di amici ed educatori.
11. **Tutti i giganti sono diversi?** Eh sì, e così anche ragazzi e animatori. Impariamo a scoprire i talenti di ciascuno e anche ad accoglierlo in ciò in cui è diverso da me, con il sorriso, con la pazienza e con la piacevole sorpresa di conoscere qualcosa di nuovo.
12. **Ti porto dalla Regina!** Un nuovo amico è arrivato all'attività estiva? Soprattutto nei primi giorni, alterniamoci a fargli da "guida" come in un museo, perché si possa ambientare al meglio e integrarsi diventando subito protagonista.
13. **Al cospetto del pianeta:** rispettare persone, animali, l'intero pianeta comporta il non imporre le proprie esigenze, ma ascoltarli, cercare di comprendere i bisogni, integrarli con i miei, e cercare di trovare il modo perché tutti viviamo nella migliore condizione possibile.
14. **PPP... pazienza, pazientissima, pazientona:** contiamo fino a 21 prima di rispondere o prima di trarre le nostre conclusioni. Potremmo stupirci di scoperte inaspettate!
15. **Ci vado io!** Al Grest non tutti sono giovani e pimpanti, quindi perché non offrirsi di svolgere qualche piccolo compito al posto di adulti ed animatori, già molto impegnati e meno energici per età? Oppure per qualche persona più anziana della comunità. In ogni caso, offrirsi per un favore anche verso un compagno della stessa età o più piccolo è un gesto altrettanto gentile, che può contribuire a renderci sempre più speciali.
16. **Cosa hai sognato oggi?** L'arrivo al Grest ogni giorno può portare con sé un bagaglio di pensieri, emozioni, preoccupazioni diverse. Chiediamo ai nostri compagni come stanno, ogni giorno e anche più di una volta al giorno. Nel tempo impareremo anche a non chiederlo, ma osservandoli in silenzio a intuirlo, valutando come preferiscono che gli stiamo vicini.
17. **GGG cercasi famiglia:** la nostra famiglia è gigante. Da amare e onorare. Può non essere sempre facile, soprattutto quando ci sembra di subire ingiustizie, ma se consultiamo GGG saprà aiutarci a comprenderla e a riservarle gesti e parole gentili, anche quando ci ha fatto arrabbiare.
18. **Dici davvero?** Essere gentili verso amici e adulti può avvalersi di una proprietà transitiva. Ovvero, se sono sincero, trasparente, autentico dimostro anche di essere gentile, perché offro il bello di me all'altro.
19. **Piccoli gesti, per grandi cambiamenti:** per diventare gentili non importano grandi rivoluzioni. Si può cominciare da piccoli gesti, anche uno alla volta. La gentilezza è contagiosa, e riceverla dagli altri, ben presto, cambierà anche il nostro modo di porci con loro.
20. **Il barattolo della gentilezza:** quando pensiamo di essere a corto di gesti gentili, andiamo a pescare nel barattolo della gentilezza. Lo troveremo "sanificato" dagli animatori.
21. **Gentili si diventa!** Il bello è che si può imparare a diventare gentili. A tutte le età. Quindi non perdiamoci d'animo. Possiamo farcela.

Preparazione Animatori

Le tre "G" che accompagnano la nostra avventura estiva segnano anche tre parole con cui possiamo prepararci a viverla insieme al gruppo animatori e che ci hanno ispirato tre specifiche proposte di attività:

SOGNA CHI SEI

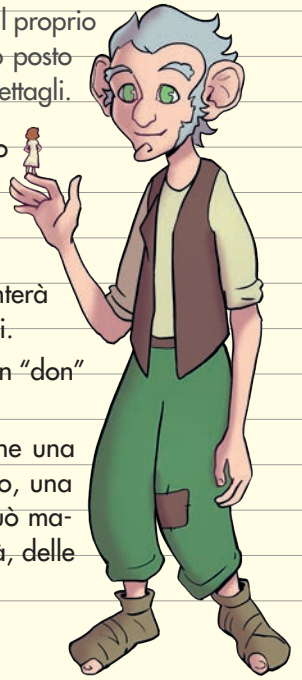
Essere Animatore GRANDE, significa innanzitutto fermarsi a riflettere sulla scelta libera di esserlo, riconoscere nel proprio "sì" un segno dell'Amore di Dio che ci chiama a riconoscere la "grandezza" dei ragazzi.

SOGNA PERCHÉ

Essere Animatore GIGANTE, significa lasciare che Dio trovi il giusto spazio in questa nostra esperienza e ci aiuti a rileggere tutto all'interno di un sogno/progetto più grande.

SOGNA COME

Essere Animatore GENTILE, significa assumere il proprio ruolo con uno stile speciale che mette al primo posto la relazione educativa, la cura, l'attenzione ai dettagli.



Questi **tre sguardi** possono diventare il centro di tre distinti incontri o le tappe di un'unica giornata, da vivere **INSIEME** prima dell'avvio del Grest.

Un **barattolo vuoto** per ciascun ragazzo diventerà il simbolo che accompagnerà i diversi momenti.

Consigliamo di far guidare la prima parte ad un "don" e le attività ad un coordinatore.

La prima parte di ogni appuntamento contiene una **Parola della Bibbia** per orientare il cammino, una riflessione con due sguardi che l'animatore può maturare su se stesso e sui ragazzi che incontrerà, delle domande per riflettere.

Questa parte è possibile viverla anche personalmente, come compito individuale da utilizzare in uno "spazio" che ciascuno può ritagliarsi - perché no - in una cappella, stando un po' con se stesso e con il Signore. La seconda parte, invece, prevede un'attività e il "segno" del **barattolo dei sogni** che, simbolicamente, rappresenta il percorso di preparazione degli animatori. Nel caso fosse impossibile incontrarsi, gli appuntamenti si possono vivere online, utilizzando ovviamente bacheche virtuali in cui "tutti" possono commentare "tutto" e facilitare, così, la discussione vicendevole.

Allora buon cammino **GRANDI** animatori, siate **GIGANTI** in questo tempo di pandemia e non dimenticate uno stile **GENTILE** perché… è l'Amore che vince tutto!

SOGNA CHI SEI

Espose loro un'altra parabola, dicendo: "Il regno dei cieli è simile a un granello di senape, che un uomo prese e seminò nel suo campo. Esso è il più piccolo di tutti i semi ma, una volta cresciuto, è più grande delle altre piante dell'orto e diventa un albero, tanto che gli uccelli del cielo vengono a fare il nido fra i suoi rami" (Mt 13, 31-32)

L'ANIMATORE GGG... È GRANDE

Bisogna imparare a diventare "grandi" partendo dalle piccole scelte di ogni giorno: puntualità, attenzione, rispetto, inclusione, fraternità… La scelta di essere "animatori grandi" è il frutto di una decisione importante che mette insieme tante di queste scelte, che ci chiama a superare i nostri limiti, a riconoscere e mettere a disposizione i nostri talenti se vogliamo davvero essere "seme che dà frutto", ma anche riconoscere i semi che Dio sta piantando intorno a noi attraverso le persone che ci mette accanto. Anche i ragazzi che quest'anno partecipano al GREST sono piccoli, ma non per questo non possono essere "grandi"! Possiamo vederli sviluppare talenti, virtù, saper trasformare la maleducazione in protagonismo attento alla squadra, la noia in voglia di fare qualcosa insieme, un semplice Grest in un'opportunità di sognare un mondo diverso. Anche loro sono semi da veder fiorire!

- Hai mai pensato quanti dettagli spesso non vedi dell'Amore che Dio sta seminando attorno alla tua vita?
- Riconosci in te, piccolo seme, il desiderio di voler diventare grande?
- Come nasce questo desiderio? Chi ci ha invitato a vivere questa esperienza del Grest? Come il Signore ti ha parlato e perché sei qui, ora?
- Sei consapevole che la scelta di essere animatore del Grest sia una piccola risposta ad una Chiamata?

ATTIVITÀ

Animatore grande – Sogna chi sei

Finalità: provare a guardare sé stessi ed il proprio compito educativo da prospettive differenti.

Durata: 60' **Spazio:** chiuso/aperto

Occorrente: sedie, fogli, penna, musica di sottofondo.

Istruzioni: ciascuno pensi al proprio compito educativo, ad una eventuale esperienza vissuta in passato in oratorio, nella catechesi o nel Grest (se fosse un gruppo nuovo di animatori si può vedere insieme un video riassunto del Grest degli anni precedenti o trovarlo su internet). Si inizia con una piccola attività di scrittura, eventualmente con una musica di sottofondo, che prevede questi passaggi. Innanzitutto si chiede ai presenti di utilizzare solo una metà del foglio, poi si prosegue con le seguenti istruzioni.

Scrivete anzitutto il vostro nome in alto.

Ciascuno immagini sé stesso nel compito educativo, nel fare equipe, nel condurre giochi, nel gestire alcune situazioni tra i ragazzi o tra i genitori… con quale oggetto ti rappresenteresti? Puoi scegliere un solo oggetto, e devi scegliere pensando alle qualità che credi ti aiuteranno ad essere un buon animatore. Scrivi il tuo nome sotto l'oggetto che hai scelto. Si può condividere l'oggetto scelto ed il perché.

Poi pensa alle paure o alle fragilità che in qualche modo potrebbero rovinare o insidiare il tuo compito educativo, quelli che ritieni essere i tuoi punti deboli. Ne scegli uno e lo scrivi sotto l'oggetto.

Il foglio ora viene dato all'animatore a destra o di fronte, e tutti fanno così. Nella seconda metà del foglio che ci si ritrova, ciascuno legga l'oggetto e il punto debole che trova scritti, e utilizzi la seconda metà libera per scrivere come quel "difetto" può essere anche un punto di forza, usando la creatività.

Es. Se trovi disegnato un "martello", perché ci si riconosce bravi e insistenti nel far giocare tutti, e come punto debole trovi scritto "timido" perché ci si riconosce comunque tali, si potrà suggerire che un martello timido ha come forza il saper tentennare prima di colpire o il saper prendere bene la mira e non pestare le dita.

Se avete finito, ciascuno riprenda il proprio foglio e osservi quello che è venuto fuori: nome, oggetto simbolo di un punto di forza, punto debole e soluzione creativa. Proprio le piccole cose, i punti deboli, ci fanno grandi, se riletti nel modo giusto!

Attenzioni COVID: è necessario evitare lo scambio dei fogli da un animatore all'altro, pertanto ogni ragazzo può utilizzare il proprio cellulare per scrivere ed inviare tutto all'educatore che invierà a ciascuno il contenuto scritto da qualcun altro.

Attenzioni educative: fare prima degli esempi, faciliterà lo svolgimento dell'attività.

Condivisione: rivalutare il gruppo come spazio in cui non si viene giudicati ma dove i punti deboli possono diventare punti di forza. Ci si abilita, inoltre, a guardare con creatività le mancanze come risorse e le piccolezze come occasioni "grandi".

Il barattolo dei sogni

Ogni ragazzo riceve un barattolo vuoto senza tappo. Al termine di questo momento, dovrà decidere se essere animatore del Grest, segnando sul barattolo il proprio nome e decorando il barattolo in modo da personalizzarlo. All'interno metterà un piccolo seme.

SOGNA PERCHÉ

Quando furono entrati, egli vide Eliàb e disse: "Certo, davanti al Signore sta il suo consacrato!". Il Signore replicò a Samuele: "Non guardare al suo aspetto né alla sua alta statura. Io l'ho scartato, perché non conta quel che vede l'uomo: infatti l'uomo vede l'apparenza, ma il Signore vede il cuore". (1 Sam 16, 6-7).

L'animatore GGG... è GIGANTE

Se vogliamo davvero diventare **GIGANTI**, dobbiamo imparare a guardare le cose importanti, non l'esteriore ma l'interiore… come fa il Signore, che guarda al cuore. Se ci guardiamo allo specchio siamo degli "gnomi" come animatori, ma il Signore, che guarda il nostro cuore, ci vede come dei "giganti", perfetti animatori in cammino! È per questo che ci ha scelto e ha scelto di affidarci i suoi tesori, i suoi piccoli: ha visto qualcosa in noi, una ricchezza, una possibilità di lasciare il segno.

Pensiamo ai ragazzi che tra non molto incontreremo: anche loro non sono "giganti", ma di sicuro i loro sogni sì! Dobbiamo coltivare con la preghiera la "gigantità" dei sogni e della vita di ciascuno, non fermandoci alle apparenze, ma guardando al cuore e facendoci aiutare dal Signore.

Sicuramente il tempo della pandemia ha offuscato la vista e la spiritualità un po' di tutti, ha rubato l'entusiasmo e fatto svanire alcuni sogni… il Grest è l'occasione giusta per cambiare la rotta allo sguardo e recuperare!

- Senti lo sguardo amorevole del Signore su di te?
- Sei capace di guardare al cuore di te stesso e delle persone che Dio ti sta mettendo accanto?
- Sei pronto a dedicare tempo alla preghiera e all'ascolto della Parola oltre che ai giochi e alle attività?
- Se pensi alla tua spiritualità e alla tua fede come un fiore, come lo vedi? Appassito, vicino ad altri fiori, appena schiuso, non ancora fiorito...?

ATTIVITÀ

ANIMATORE GIGANTE - SOGNA PERCHÉ

Finalità: imparare a raccogliere i sogni, dividere quelli autentici da quelli ingannevoli.

Durata: 60' **Spazio:** chiuso/aperto

Occorrente: fogli, penne o colori, cartellone o lavagna, musiche

Istruzioni: ci si posiziona a cerchio nel salone, in piedi, ciascuno con una penna (o un colore) e dei fogli. L'attività prevede alcuni step.

Ciascuno scrive su fogli diversi tre-quattro suoi sogni, qualcosa che lo farebbe sentire bene, e attacca i fogli ad una parete. Si può pensare di introdurre questo momento con una canzone o delle immagini che aiutino a spaziare, a sentirsi liberi, ad immaginare… Poi, con un altro foglio, ciascuno costruisce un aeroplano di carta.

Al partire di brano musicale allegro, ciascuno, da debita distanza, lancerà gli aeroplani di carta cercando di colpire i propri sogni da una distanza iniziale di 4/5 metri.

Si potrà chiedere di avvicinarsi alla parete e tentare dei lanci da più vicino, ma per vedersi accordata la concessione, bisognerà scrivere prima una preghiera di aiuto legata ai singoli sogni personali. Ogni preghiera corrisponde ad un passo verso la parete.

Alla fine dell'attività è importante chiedersi il perché, forse anche istintivamente, si è scritto quel sogno e quanto si è disposti a fare per riuscire a renderlo reale. Il "perché", infatti, ci aiuta conoscerci meglio, puntare lo sguardo lontano e in alto.

Attenzioni educative: i bisogni interiori e i bisogni di fede possono spesso toccare corde molto profonde, pertanto la fase di condivisione deve essere calibrata in base alle reazioni dei ragazzi.

Condivisione: una buona fase di confronto finale, può far emergere anche l'importanza dei sogni condivisi. Essere animatori di questo Grest, lo è?

Il barattolo dei sogni

Ogni ragazzo riceverà il tappo del suo barattolo. Al termine di questo momento, scriverà sotto il tappo una preghiera nella quale affiderà al Signore tutti i suoi sogni e le preoccupazioni per questo Grest. La preghiera (il tappo) impedirà che i sogni svaniscano e si disperdano ed inoltre custodirà il desiderio (seme) della vocazione percepita e accolta.

SOGNA COME

Perseverate nella preghiera e vegliate in essa, rendendo grazie. Pregate anche per noi, perché Dio ci apra la porta della Parola per annunciare il mistero di Cristo. Per questo mi trovo in prigione, affinché possa farlo conoscere, parlandone come devo. Comportatevi saggiamente con quelli di fuori, cogliendo ogni occasione. Il vostro parlare sia sempre gentile, sensato, in modo da saper rispondere a ciascuno come si deve (Col 4, 2-6).

Lo stile dell'educatore cristiano è diverso dalla "mentalità del mondo". Sii gentile! Gentile alla lettera significa che apparteniamo alla stessa "gente", siamo cioè sulla stessa barca (cit. papa Francesco)! Tutti abbiamo patito questa pandemia mondiale, tutti non vediamo l'ora di riprendere a divertirci e stare più sereni… tutti abbiamo avuto bisogno di "uscire", di stare insieme. E soprattutto tutti abbiamo bisogno di avere adulti che, in qualche modo, lascino un segno o una traccia di senso nella nostra vita.

Spesso noi crediamo che alcuni segni di vivacità ed entusiasmo dei ragazzi che ci vengono affidati siano da controllare, da fermare o da cambiare. Anche con loro, proviamo prima di tutto ad essere gentili, cioè "della stessa gente", a metterci nei loro panni: conosciamo le loro storie, facciamoci raccontare come e cosa hanno vissuto. Stiamo accanto a loro con gentilezza, come compagni di viaggio. Del resto, il Signore è gentile con noi, fa proprio così, non si arrabbia mai quando sbagliamo o ci dimentichiamo di Lui.

Mettiamo in pratica le tre piccole parole che papa Francesco ci dona per una pacifica convivenza: posso, grazie, scusa.

ATTIVITÀ

Animatore gentile - Sogna come

Finalità: negoziare insieme le regole di comportamento e lo stile di un animatore di Grest.

Durata: 60' (a cui aggiungere la visione del film o la lettura della sintesi della storia GGG)

Spazio: aperto/chiuso **Occorrente:** fogli e penne

Istruzioni: per questa attività, prevediamo diverse tappe:

GGG. Occorre innanzitutto vedere insieme la storia (leggere o guardare il film/cartone) se non lo si è già fatto.

Testimonianza. L'animatore con più anni di esperienza fa una piccola testimonianza sul suo essere animatore, puntualizzando quali sono, secondo la sua esperienza, le attenzioni che l'hanno aiutato in questo compito e quali gli errori commessi.

Confronto. A partire da questa testimonianza ci si divide in gruppi di 3 o 4 animatori e ogni gruppo, partendo dalla condivisione di cosa la testimonianza ascoltata ha evocato dentro di sé, cerca di scrivere cinque regole per vivere bene, da animatori, l'avventura del Grest. Per scrivere queste regole bisogna ricordare le tre "G" che ci accompagnano, animatori grandi, giganti e gentili.

Scelta. Ogni gruppetto presenta agli altri le sue cinque regole, eventualmente spiegandole e motivandole. Chi guida l'incontro dovrà facilitare la discussione e mettere insieme le regole, scegliendo insieme quelle più necessarie e significative, perché tutti gli animatori vivano l'esperienza e la missione del Grest come una vera equipe educativa. Bisogna giungere ad avere solo cinque regole per tutto il gruppo provando a scriverle "a tema GGG".

Esempio: "evitare di urlare con i ragazzi" può diventare "diventare bravi a sussurrare all'orecchio le cose importanti".

Impegno. Le cinque regole diventeranno un piccolo cartoncino da consegnare nel momento del patto educativo prima del Grest a ciascun animatore o da affiggere nella stanza animatori. Al termine dell'incontro ciascuno potrà anche condividere un impegno personale che vuole promettere a tutto il gruppo, in vista della buona riuscita del Grest e del proprio compito educativo.

Attenzioni educative: la fase più importante per chi guida l'incontro è la negoziazione delle regole. Occorrerà essere molto attenti a trovare il giusto equilibrio tra regole che tutti condividono e regole che si ritengono importanti perché gli animatori crescano durante il Grest. Questo margine di crescita, che un buon coordinatore deve custodire, è la differenza tra necessità degli animatori e valori dell'educazione. Importante sarà anche trovare una giusta testimonianza che possa affascinare a questo ormai raro compito di essere "adulti" educanti e compagni di viaggio nella vita.

Condivisione: la fase di condivisione è parte di tutto il processo dell'attività e va condotto con cura e attenzione.

IL BARATTOLO DEI SOGNI

Ogni ragazzo ripone il suo barattolo su una mensola adibita a "Scaffale dei sogni", dopo aver attaccato ad esso un talloncino con la descrizione del sogno e le "avvertenze per l'uso", ossia la regola personale che si impegna a praticare per custodire il sogno di essere un grande, gigante e gentile animatore di Grest.

Approfondimento

L'AUTORE

Roald Dahl ha avuto una vita avventurosa che ci racconta nel romanzo autobiografico Boy; ha avuto esperienza della povertà e di cosa significa ripartire da capo con niente in tasca. Durante la Seconda Guerra Mondiale ha combattuto come pilota e l'esperienza della guerra gli è rimasta senza però inaridire la sua grande fantasia. Le storie famosissime che ha raccontato sono nate per i suoi quattro bambini prima ancora di essere scritte. Sono famosi i suoi personaggi negativi che, come nelle favole, sono personificazione dei vizi degli uomini e spesso hanno comportamenti eccessivi proprio in funzione educativa. Tra i buoni uno dei più amati è proprio il **Grande Gigante Gentile.**

IL GGG

I giganti esistono e sono mangiatori di uomini e bambini. Solo uno di loro è tenero e gentile, soffia i sogni più belli nelle camere dei bimbi addormentati, ma è sempre spaventato e non sa come cambiare le cose fino alla notte in cui incontra Sofia.

STRUTTURA DELLA TRAMA

Inizio: Sofia è un'orfanella curiosa e intelligente. Una notte vede la sagoma di un gigante. La creatura si accorge di lei, la rapisce e la porta nella sua caverna nel paese dei giganti.

Svolgimento. Il GGG non mangia esseri umani, anzi vive di orrendi cetrionzoli pur di non macchiarsi di sangue. Di nascosto va a caccia nel paese dei sogni e la sera soffia i più bei "lamponi di genio" nelle camere dei bambini. Sofia comprende che insieme al GGG deve trovare il modo di fermare i giganti. Insieme creano un sogno proprio come in una ricetta, lo soffiano nella camera della Regina d'Inghilterra e la coinvolgono nel loro piano per fermare i giganti. Sofia, il GGG e i militari inglesi viaggiano verso il paese dei giganti dove affrontano e sconfiggono Inghiotticicciaviva. Catturati i giganti, la Regina li fa calare in un'immensa fossa dove non potranno più nuocere agli esseri umani.

Conclusione. Sofia e il GGG sono diventati eroi per tutto il mondo. Il GGG non deve più mangiare orrendi cetrionzoli, Sofia gli insegna l'ortografia e la scrittura così che possa raccontare la sua vita.

Luoghi. Londra (orfanotrofio, strade di notte, palazzo reale), il paese dei giganti (pianura arida e caverna del GGG), il paese dei sogni.

Tempi. Tutta la storia si svolge in un paio di giorni nei quali sono fondamentali le notti.

I PERSONAGGI

IL GGG è un gigante, ma è un **grande gigante gentile.** È tenero, confusionario, umile, sa di non essere bravo né a parlare né a scrivere ma ci tiene a fare sempre del suo meglio. I giganti sono simbolo di eccesso, avidità, ingordigia e violenza. Ma il GGG è un gigante più piccolo degli altri e gentile. Un gigante che colleziona sogni, vive nella paura, non vuole compiere il male, ma non riesce a cambiare le cose. **Io è un gigante molto confusionato** ammise il gigante. **Ma cerca di fare il suo meglio.** Umile e cortese il GGG insegna a Sofia la genuinità dell'amicizia che supera la diversità.

Orecchie meravigliose: il gigante gentile ha orecchie grandi e riesce a udire il sibilo dei sogni che passano così può catturarli e soffiarli nelle camere dei bimbi. Orecchie grandi sono l'immagine concreta della sua capacità di ascoltare, essere recettivo ai sogni.

È una creatura empatica, capace di mettere il bene dei bambini davanti al proprio, visto che ogni volta rischia di essere picchiato dai giganti più grossi.

Il GGG conosce il valore di un **sogno d'oro.** E anche del credere in ciò che non si può vedere come insegna a Sofia. "Ieri" disse "non si credeva ai giganti, vero? Ed ecco che oggi non si crede ai cetrionzoli. Allora, solo perché non si è visto qualcosa con queste tue due palpebrette, si pretende che non esiste?"

Al GGG manca il coraggio di un'azione diretta per liberare la Terra dai giganti, ma comincerà a reagire per proteggere Sofia e lo farà usando la sua intelligenza che cresce mano a mano che cresce anche la stima di Sofia per lui.

Sofia e l'Archetipo dell'orfana. L'orfano è un archetipo della narrativa che rappresenta il momento in cui il bambino che è in noi si sente trascurato, abbandonato, deluso. L'orfano fa affidamento su sé stesso, è tenace e in profondità sa che dovrebbe vivere circondato di amore mentre invece è circondato di oscurità.

Sofia è una bambina sola e la solitudine è un tema che ritorna (una grande solitudine è vissuta dallo stesso GGG), ma si consola con i libri. Il lessico, il linguaggio corretto per lei sono un'arma di difesa, così come la conoscenza. All'inizio corregge spesso il GGG, nella storia poi impara a fare un passo indietro e ad accettare la comunicazione dell'altro vedendo il suo grande cuore.

I giganti ogni notte viaggiano per tutta la terra a divorare le persone. Il mondo intero non si salva dai veri mostri: avidità, egoismo, ingordigia, desiderio di potere. I giganti sono immagine dell'egoismo insaziabile dell'umanità che fa soffrire il mondo intero e anche di tutti gli orrori concreti come la guerra. Ma sono anche un esempio che permette al GGG e Sofia di parlare degli esseri umani e degli errori che fanno quando si rivoltano gli uni contro gli altri.

Altri personaggi. La Regina d'Inghilterra, la cameriera Mary, il maggiordomo Mister Tibbs e i valletti, Sultano di Baghdad e re di Svezia (al telefono), il capo dell'esercito e il capo dell'aviazione.

CLASSICO O NO?

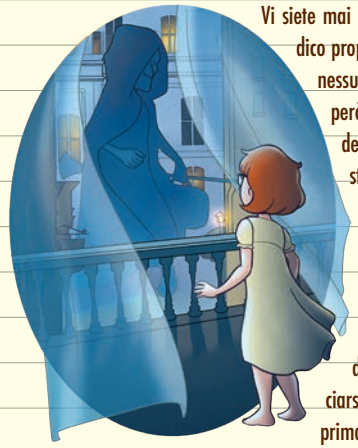
Roal Dahl è nato nel 1916 e morto nel 1990, questo libro è del 1982, già considerato un classico della letteratura per ragazzi perché come altri titoli dell'autore ha cresciuto un paio di generazioni. Quindi abbiamo una storia e un autore molto conosciuti.

Riassunti

I PERSONAGGI

Non so se vi conviene tuffarvi in questa avventura; lo so che è estate, che avete voglia di divertirvi, di ascoltare una bella storia, ma... qui c'è da aver paura, eh ... Alcuni personaggi sono mostruosi e pe-ri-co-lo-si. Si avete capito bene, un bel GRUPPO di esseri pericolosi! Lo capite già dai nomi: a parte Sofia, che è l'unica con un po' più di sale in zucca, ci sono dei giganti che si chiamano Inghiottacicciava, Crocchia -ossa, Strizza -teste, Trita - bimbo, Vomitoso, Ciuccia - Budella, Spella -Fanciulle, San Guinario, Scotta - Dito. Non so se mi spiego! Come dite? Beh, ma è certo che c'è anche il GGG, il Grande Gigante Gentile! Avete mai visto una storia intitolata a qualcuno che poi nella storia non c'è? Ma dai... questa da voi non me l'aspettavo! Vediamo se ho dimenticato qualcuno. Uh!!! Speriamo non mi abbia sentito! Stavo per dimenticare la Regina d'Inghilterra e tutto il suo staff, compresi quegli zoticoni del capo dell'esercito e e dell'aviazione. Io direi che ora ci siamo. Si cominciaaaaa!

L'ORA DELLE OMBRE



Vi siete mai chiesti cosa accada in quell'ora della notte in cui tutti, e dico proprio tutti tutti, stanno dormendo? Beh, in effetti non la sa nessuno. È chiaro! Se tutti dormono come lo vedono? Ci sono però alcune leggende: sembra che in quel momento, nell'Ora delle Ombre, degli esseri incantati ed oscuri si muovano indisturbati. Dite che lo sto inventando? Anche la piccola Sofia non sapeva se crederci o no. Lei che una notte, alle tre, era l'unica sveglia in tutta l'Inghilterra. Intorno al suo lettino era silenzio assoluto: nella camerata dell'orfanatrofio, i bambini sonnecchiavano dolcemente e anche all'esterno tutto taceva. C'erano solo la luce della luna che entrava dalla finestra e la curiosità di Sofia, che la spinse ad affacciarsi e a GUARDARE. In fondo, cosa c'era d'aver paura? Guardò prima lì vicino, poi, mentre allontanava lo sguardo... «E... e... e quello cos'è?». Un'ombra si muoveva nell'oscurità. Qualcosa di nero... Qualcosa di grande... Una cosa enorme, magrissima e oscura.

CHI?

Chiedete cos'era? Boh! Neanche Sofia lo sapeva. Era come un'enorme sagoma scura, alta metà di un palazzo. Sgusciava veloce e si avvicinava alle finestre e lì, furtiva, sbirciava dentro e proseguiva. "Ora urlo! – pensò Sofia – Ora urlo! ORA URLO!!!", spalancò la bocca e... e che?! Neanche un fiato. Era paralizzata. E quella cosa si stava avvicinando! Cercò all'impazzata nella sua testa mille possibili termini per capire cosa avesse davanti. Riuscì solo a dirsi: è un individuo ed è GRANDE, gigantesco. Il tempo d'un pensiero e lui era lì, a pochi metri da lei, proprio di fronte alla stanzetta di Michael e Jane! Lo vide estrarre dal mantello una stranissima lunga tromba, ci infilò qualcosa che teneva in un barattolo e FIUUUUUUU!!!! La soffiò nella stanza. «Sofia, non ti muovere o ti vede – pensò lei – Sofia, non ti muovere o ti vede.... ehi! Ma quelle... son le sue orecchie e quelli i suoi occhi! Mi sta guardando! MI HA VISTA!!». La paura la fece schizzare nel lettino, e si raggomitolò tra le coperte, zitta zitta come un topolino.

IL RATTO

Passò un'eternità che per l'orologio era un minuto. Pian piano Sofia smise di tremare. Non si udiva alcun suono. «Forse se n'è andato. Forse... l'ho solo immaginato». Tirò fuori un occhietto dalla coperta e «La sua faccia!!!!!». Quegli occhi furiosi, quel naso GIGANTE, quella bocca atroce erano lì, alla finestra! Lui la stava fissando! Subito un'enorme mano l'afferrò, con tutte la coperte, e la sfilò via dalla finestra. Potreste immaginarvi qualcosa di più terrificante? La avvoltolò nella coperta e via! Cominciò a correre! E a lunghi balzi attraversò i campi, superò i fiumi e scavalcò persino le montagne. Sembrava di volare! «Dove corre? E perché così in fretta? È sicuro: mi vuole mangiare!!!!! Corre perché ha fame!!!". Sofia non capiva più nulla, sapeva soltanto di essere spacciata.

LA GROTTA

Il gigante correva sempre di più e a un certo punto sembrò che volasse sull'oceano. Sofia, raggomitolata in quel fagotto di coperte, era sbattuta qua e là dalla velocità e dal vento. Era quasi l'alba quando il mostro rallentò e Sofia poté tirar fuori la testa e sbirciare. Era un luogo mai visto: la terra era giallastra, con strane rocce e montarozzi blu e luci misteriose e tenui fluttuavano tra le nubi. Il Gigante rotolò un'enorme pietra e Sofia si ritrovò a terra nella buia caverna del gigante. «Adesso mi mangia! Adesso mi mangia! Mi mangerà cruda o mi friggerà? Forse sarò bollita!». Questo il suo GIUDIZIO su quanto sarebbe presto accaduto: si sentiva lì lì per finir nella sua bocca quando l'ambiente d'improvviso s'illuminò. Era una sala colossale e tutto era 5 o 6 volte più grande del normale: il tavolo, le sedie e gli strani scaffali di barattoli che riempivano tutti gli angoli. Il gigante si era seduto, stanco per la corsa, a recuperar qualche respiro. Lei tremava come una foglia ma non riusciva a togliergli gli occhi di dosso. Eccolo che si alzava! Stava venendo verso di lei, sfregandosi le mani, e con voce orribile disse: «Ora noi vede che c'è qui di bello». Sofia fece le sue ultime preghiere.

GGG

Il gigante la prese in pugno e la posò sul tavolo. «Io ha fame!» ruggì. «Pre... prego, non mi mangi». Quello scoppiò in una fragorosa risata: «Ahahahah! Solo perché io è un gigante, tu pensa che io è un buongustoso canniballo?» esclamò. E cominciò a raccontarle di tutti i giganti del paese. Quelli sì che mangiano e hanno gusti molto particolari. A Crocchia-Ossa, ad esempio, piacciono i bambini del Galles perché sono «sugosi e smaccheramellosi». Che? Non capite queste parole? Eh sì, il gigante parlava in modo tutto suo! Pensate che invece di dir "popolo" diceva "popollo" e mille altre cose così buffe. A Sofia veniva di correggerlo, ma a lui la cosa non piaceva! Comunque sia, altri giganti mangiano i popolli panamensi, altri i popolli dell'Australia e così via. «E lei... che popolli ma-mangia?», balbettò Sofia! «No! Io è gigante un diverso. Non mangia i popolli della Terra! Io sono Grande Gigante GENTILE, sono GGG. E tu come ti chiami?». Potrete immaginare lo stupore della piccola a quella notizia! «So-Sofia» rispose in un sospiro di sollievo.

I GIGANTI

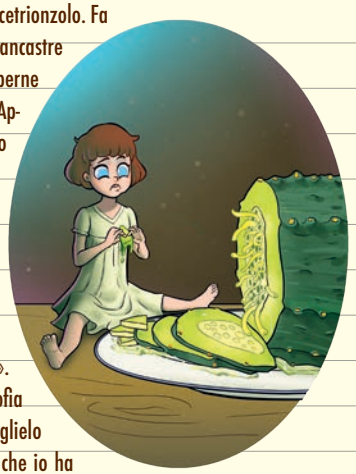
Ma se non voleva mangiarla, direte voi, che l'aveva rapita a fare? Sembrerà strano, ma anche i giganti hanno paura. Vedete, loro sono 10 in tutto. Cosa accadrebbe se il mondo scoprisse della loro esistenza? Come minimo gli darebbero la caccia per ucciderli o metterli allo zoo! E immaginate che Sofia non avrebbe spifferato tutto? Anche se un po' "confusionato", come dice lui, il GGG è un tipo prudente e così gli altri giganti. Quando il sole è alto nel cielo se ne stanno buoni buoni al loro paese, ma non appena viene la notte "volano" nella nazione che preferiscono e GNAM! Mangiano almeno 2 o 3 bambini, o persino 10, se piccolini come i giapponesi! «E... do-dove sono gli altri?» chiese tremante Sofia. «Io ti mostra» sussurrò il GGG aprendo un po' l'entrata della caverna. A circa 300 metri c'erano, appollaiati un po' qua e un po' là, i 9 mostri, alti e forti il doppio del nostro amico! «Per questo ti consiglia di non sgattaiattola fuori della caverna senza io, se no finirà come una cacca spiaccicata e loro ti mangia come gelato!». Il GIURAMENTO è presto fatto, del resto Sofia non ha alternative per ora.

LE ORECCHIE MERAVIGLIOSE

Ora che non aveva più paura d'essere mangiata, iniziò ad accorgersi di come quel gigante fosse davvero gentile. Si era preoccupato di lei, se avesse freddo, e persino dei suoi GENITORI: «Ora staranno gridando: "ohilì, ohilà. Sofia dove sta"?». In realtà nessuno era in pensiero per Sofia. Iniziò a spiegargli che era un'orfanella e che odiava il suo orfanatrofio. La direttrice Battitack era cattiva, li puniva per un nonnulla tenendoli per ore chiusi senza cibo in uno sgabuzzino pieno di topi! Il GGG si intristì al punto da piangere come un bambino. Erano ormai entrati in confidenza e Sofia si permise di chiedere: «che facevi ieri notte alla finestra di Michael e Jane?». Era un gran segreto, ma glielo confidò: soffiava dolci sogni nelle stanze dei bambini, per farli felici. Sapete: i sogni volano nell'aria come lucciole e si possono prendere al retino! Non si vedono, ma il GGG, con le sue grandi orecchie, può udirne il sibilo. Le sue orecchie sono così sensibili da poter sentire tutti i suoni del mondo, e lui ama perdersi nella loro immensità e bellezza. Quando il cielo è limpido e la notte è chiara, può persino udire la musica che proviene dalle stelle.

I CETRIONZOLI

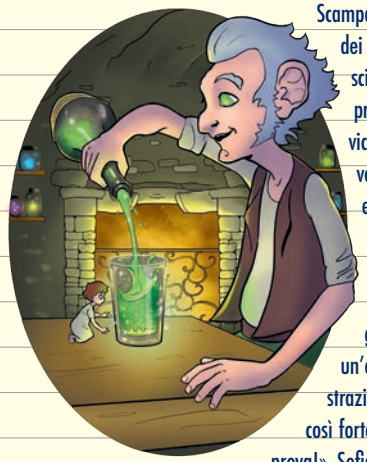
Per il nostro amico era ora di mangiare! Esser vegetariani nel paese dei giganti è una bella seccatura. Ci cresce un'unica verdura: il cetrionzolo. Fa impressione solo a sentirsi, vero? È tutto nero a strisce biancastre ed è grosso come la carrozzina di un neonato! Volete saperne il GUSTO? Beh, basta chiederlo al GGG. «È disgustando! Appestoso! Ha un gusto di gabinetto di stazione e di frullato di bava!». Non viene proprio voglia di mangiarlo! Ma se non si vogliono uccidere bambini, ci si può anche accontentare! Mentre parlavano, lui diceva un sacco di parole buffe e strampalate e ogni tanto Sofia lo correggeva con tono di maestrina. Lui ci rimaneva tanto male: «Ti prega capire che non può farci niente se qualche volta io mi intortiglia parlando. Cerca sempre di fare del mio meglio». Era tanto sensibile e delicato! Ora che se ne accorgeva, Sofia trovava meraviglioso il suo modo di parlare e quando glielo disse, quello saltò di gioia! «Questo è il più bel regalo che io ha ricevuto in tutta la mia vita!».



IL SAN GUINARIO

Mentre Sofia e il GGG ridevano SBADABAMMMM!!! Un terribile rumore si sentì dall'ingresso e il masso della caverna fu catapultato via in un istante. Entrò subito un gigante mostruoso, il San Guinario: «Ehi, nanerottolo, si sente che tu blatera. Io in mio cervello sa che tu parlava con qualche popollano, ora io te lo snicchia e me lo mangiuccola!». Che fare?? Sofia era lì sulla tavola. Il GGG balzò in piedi cercando di tener il San Guinario il più lontano possibile e dare a Sofia il tempo di nascondersi. Ma dove? Idea! Utilizzò il cetrionzolo come un GUSCIO nel quale intrufolarsi. Era inutile per il GGG cercare di farlo ragionare e l'unica idea che gli venne in mente fu fargli mangiare proprio il cetrionzolo (per lo schifo – si diceva – fuggirà!). Come poteva sapere che Sofia era proprio lì dentro? Ci fu un attimo di terrore: il San Guinario lo prese e gli diede un grosso morso. Sofia, con tutta la verdura, finì nella bocca del gigante! Fortuna che era così cattivo che lo sputò all'istante e si allontanò strillando! Che spavento s'erano presi! Decisero che dovevano assolutamente trovare il modo di neutralizzare quei mostri.

SCIROPPIO E SCOPPI



Scampato il pericolo, era il momento di un bel brindisi! Nel paese dei giganti l'acqua non si sa cosa sia, bevono sempre e solo sciroppio: «Lo squizzito sciroppio scoppiettante!». Il GGG ne prese un bottiglione grande almeno due metri! Sofia si avvicinò e – incredibile! – le sue mille bollicine, invece di salire verso l'alto, scendevano in basso! «Da noi le bolle salgono!» esclamò la bambina. Al gigante l'idea faceva ribrezzo: se le bollicine salgono, poi si fa un ruttino che per i giganti è una cosa maleducatissima! «Ma se scendono in giù – commentò Sofia – poi escono da sotto ed è peggio!». Peggio? Per i giganti un bel peto (o "petocchio!") è quanto ci sia di più bello: un'esclamazione di GIOIA! E, fiero di sé, volle darne una dimostrazione: fece due lunghe sorsate e.... PRRR! Fece una scoreggia così forte che si sollevò in aria dalla sedia come un razzo! «Ora tu prova!». Sofia era dubbiosa ma... ehi, lo sciroppio era buonissimo! E che sensazione stupenda quelle bollicine che si muovevano dentro di lei! E... PRRRR!! Un super petocchio anche per lei! Il gigante si fece grasse risate!

VIAGGIO NEL PAESE DEI SOGNI

Erano ancora euforici per lo sciroppio quando il Grande Gigante Gentile le propose di andare con lui a caccia di sogni. Se la infilò nel taschino e corse fuori dalla grotta. I giganti erano lì al completo. Sentite i loro nomi: San Guinario, Strizza-teste, Crocchia-ossa, Trita-bimbo, Scotta-Dito, Vomitoso, Ciuccia-budella, Spella-fanciulle e il più grande e terribile di tutti, Inghiotticicciaviva! Fu questi a sbarrare la strada ai nostri amici. «Dove tu va di giorno nanerottolo? È proibito!». Non si aspettava una risposta, voleva solo dar noia. Prese il GGG per i capelli e lo sollevò come fosse un palloncino, e cominciarono a lanciarselo l'un l'altro puntando a chi lo mandasse più in alto nel cielo! Sofia aveva le budella in gola, sballottata com'era qua e là nel taschino! Divertitisi a crepapelle per questo insulso GIOCO! E quando lo lasciarono andare: «Son proprio cattivi i giganti!» fece lei ancora intontita. «Almeno però non si uccide a vicenza, come fa voi popolli!» rispose quello mentre si dirigeva, a grandi falcate, al paese dei sogni!

CACCIA AI SOGNI

Era veramente un luogo strano: nebbie biancastre aleggiavano ovunque e l'erba era color della cenere. Il gigante pose a terra la valigia, preparò in fila i suoi barattoli aperti e intimò a Sofia il più totale silenzio: se volevano catturare bei sogni, dovevano essere capaci di GUADAGNARLI con l'esercizio della pazienza. Si alzò piano con il retino in mano. Muoveva solo le orecchie, lentamente, per percepire il sibilo dei sogni! Tutto sembrava sospeso e... FRRRRRR! «Un barattolo! Presto!». Aveva fatto volteggiare il retino e ne aveva preso uno! Rinchiusolo nel barattolo, lo riconobbe: era un sogno stupendo! «È un lampo-di-genio, farà passare una notte di felicità a qualche babberottolo! Prendiamone altri». Si rimise in ascolto e... FRRRRR! «Oh no! Questo è un troglogoblo! Uno spaventoso turpedone! Un ippo-ghigno!». Uno di quei sogni che ti riempiono di terrore e, a detta del Gigante, fa saltare i denti fuori dalle gengive, raggelare il sangue e «la tua pelle se ne scappa via a quattro zampe!». Si dimenava nel barattolo come un ossesso. Fortuna che l'aveva catturato e l'avrebbe distrutto! «Basta, per oggi caccia ai sogni è stop!»

UN TROGLOGOBLO PER L'INGHIOTTICICCIAVIVA

Erano già nel paese dei giganti quando si accorsero di un bel colpo di fortuna: i nove erano tutti addormentati! Non è facile cogliere un gigante nel sonno: loro dormono pochissimo, mica come noi! Al GGG venne un'idea: era l'occasione propizia... per uno scherzetto coi fiocchi, un modo simpatico per fare GIUSTIZIA! «Guarda! Guarda!» disse a Sofia mentre faceva calare il troglogoblo nella sua tromba e, avvicinandosi piano piano, FIUUUUUUUU!!!!!!! Lo soffiò nelle narici dell'Inghiotticicciaviva! Come si dimenava nel sonno! Strillava terrorizzato! Sognava che Jack – che altri non è che il bimbo della fiaba del fagiolo magico – lo stesse inseguendo per ucciderlo! E immaginate le risate! Mentre si agitava, colpiva giganti a destra e sinistra con pugni e calci e, appena quelli si svegliarono per i colpi, scoppiò una rissa clamorosa! «Io adora quando loro si impolpetta così» rise di gusto il GGG!

SOGNI

Soddisfatti come non mai, rientrarono nella caverna e il GGG si mise a scrivere, attento attento, l'etichetta del barattolo. Fu lì che Sofia si accorse che ogni sogno aveva una sua descrizione! Era più entusiasta che se fosse stata in una biblioteca! E così si mise a leggerne quanti più poteva! Lampi-di-genio di ogni tipo, differenziati per bambine e bambini. Chi salvava la maestra diventando l'idolo della scuola, chi parlava col presidente degli Stati Uniti, chi aveva poteri straordinari! Quante notti meravigliose ci si sarebbero potute passare! Inutile dire che se il GGG parlava male, beh... scriveva anche peggio! Sofia proprio non si teneva e continuava a correggerlo, al che, lui ad un certo punto, si fece serio: «Io ti ha già detto una volta – disse pazientemente – che non ha mai potuto andare a scuola. Io è pieno di sbagli, ma non è colpa mia. E anche tu, è una simpatica babbina, ma ricorda che non è poi la signorina Satutto». Ed aveva ragione, il GGG era rozzo, ma GENUINO. Stava scendendo la sera e gli altri giganti partirono alla volta dell'Inghilterra per divorar bambini! Avrebbero voluto fermarli, ma come?

LA GRANDE TROVATA

Che fare? Inseguirli era impossibile: erano molto più veloci e forti! Sofia fece girar tutte le rotelline del suo cervello, ma gli mancava di sapere un dettaglio: «Si può far sognare a qualcuno quel che si vuole?». «Certo, io può fare mescolanza di sogni!». Non serviva altro! Questo era il piano GENIALE: avrebbero fatto sognare niente popò di meno che alla Regina d'Inghilterra tutta quanta la storia: i 9 giganti che mangiavano i bambini del suo regno, il GGG che l'avrebbe potuta aiutare a trovarli per mandare lì i suoi soldati e, infine, una bimba sul davanzale della sua finestra. E che c'entra adesso una bimba sul davanzale? Beh, quando si sogna e ci si sveglia, a quel che si è visto nel sonno non si crede più, ma se sogni una bimba sul davanzale e appena apri gli occhi la vedi... beh, ci credi per forza! «Fidati di me! – disse Sofia – confeziona il sogno e il piano funzionerà!». Il GGG non era tanto convinto, ma all'idea che in Inghilterra avrebbe potuto mangiare ogni leccornia al posto dei suoi cetrionzoli... beh, accettò!

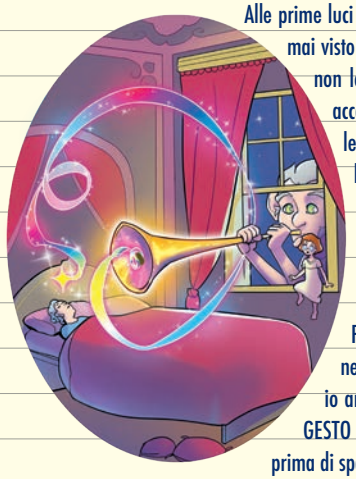
MESCOLANDO SOGNI

Il Gigante si mise subito al lavoro per GENERARE il sogno perfetto. Scorse veloce tra gli scaffali e prese, come un cuoco dalla dispensa, una cinquantina di sogni! Li versò in un gran recipiente e FRRRRRRRRR!!!!! Iniziò a frullarli insieme! Lampi di luce coloravano l'aria e strane bolle, come di sapone, riempirono la caverna e volarono via! Erano gli avanzi dei sogni, i pezzi che non servivano più. Compiuto il suo capolavoro, lo mise in un barattolo. Era davvero orribile: un troglogoblo che si dibatteva furioso! Non erano contenti all'idea di far avere un incubo alla Regina, ma era l'unica possibilità! E così via di corsa verso l'Inghilterra, con il sogno nel taschino e Sofia sistemata nell'orecchio del gigante! Era un posto buffo, ma ci si stava bene. Erano più che mai pronti all'impresa, determinati e coraggiosi, anche se sarebbero potuti finire in prigione. Non si sa mai come possano reagire i soldati della Regina se si trovano un gigante nel giardino del palazzo! Era rischioso, ma necessario.

VIAGGIO A LONDRA

Viaggiare nell'orecchio di un gigante è una delle cose più belle che ti possano capitare! La pelle è morbida come velluto, le sue forme comode come guanciali e si è avvolti da un tale tepore che concilia il sonno. Così anche Sofia si accoccolò e si addormentò rilassata. Nel frattempo il gigante correva di gran fuga! «Guardi là!» disse il GGG svegliandola «è altri giganti che torna da caccia!». Alla loro vista, fu ancor più determinata a risolvere la questione! Si muovevano nelle ombre, con l'agilità di un gatto, così veloci e leggeri che nessuno poté vederli. Arrivati a Londra, il gigante rimase di stucco. Com'era bella! L'Hyde Park gli sembrò il giardino dell'Eden. Fu Sofia a fargli da GUIDA e ad indicargli la strada per Buckingham Palace! Non c'è bambino in Inghilterra che non sappia dove si trova la Regina! E a forza di agili salti, scavalcate le piazze ed il muro di cinta, si trovarono finalmente nel giardino reale!

IL PALAZZO



Alle prime luci dell'alba, il palazzo era stupendo! Il gigante non aveva mai visto niente di simile! Attento a non farsi vedere – e per poco non lo scopriva un guardiano col suo cane – posò l'orecchio accanto ad ogni finestra finché... «Deve essere qua!». Scostò leggermente la tenda e in una meravigliosa stanza, nel suo letto a baldacchino, dormiva una signora. Sofia guardò meglio e... per bacco! Era proprio la Regina. Lo stesso viso che è sui francobolli e sui giornali! Sofia tremava come una fogliolina, ma volle mostrarsi sicura. Il gigante la posò sul davanzale e, presa la tromba con il troglogoblo, PUFF! La soffiò nella stanza. «Io ora va a nascondigliarmi nel giardino. Se tu ha bisogno di me, tu dice il mio nome, e io arriva come una sassetta» sussurrò il GGG, compiendo un GESTO inaspettato: dare a Sofia un dolce bacetto sulla guancia prima di sparire tra le fronde. Ora non rimaneva che aspettare.

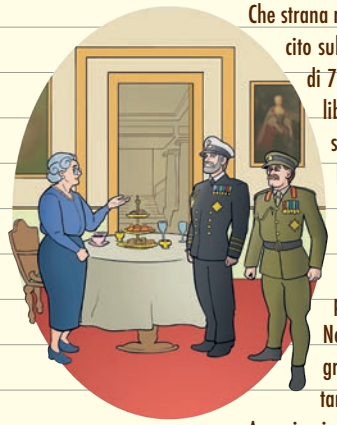
LA REGINA

Era alba inoltrata quando la Regina cominciò a muoversi nel sonno e a parlare. Parlava di giganti. Stava funzionando! DONG! DONG! DONG! Il campanile batté sette rintocchi e TOC! TOC! Qualcuno bussò alla porta della stanza ed entrò: «La colazione vostra maestà!». La Regina era sconvolta, parlò subito del suo sogno, dei bambini scomparsi e SPATAPLASH! Alla cameriera cadde il vassoio dalle mani, era impietrita! «Maestà, avete letto i giornali? Son realmente scomparsi dei bambini e ne han ritrovato solo le ossa. È come nel sogno!». Era il momento di entrare in scena e Sofia si presentò. La Regina rimase di stucco: era la bambina del sogno! «Quindi esiste anche il GGG? – chiese sua Altezza – E sarebbe possibile incontrarlo?» domandò con la sua rinomata GRAZIA, mentre si sistemava in vestaglia e pantofole. Sofia chiamò il suo amico che, spuntato dagli alberi, svettava nel giardino. Con la sua grande testa arrivava esattamente all'altezza della finestra. «Vostra Mistrà, sono un vostro umido servitore!» e sciorinò un profondo inchino. Pur sorridendo delle sue parole, la Regina ne comprese il cuore e, già che era mattina, invitò entrambi a far colazione.

COLAZIONE REALE

Che avreste fatto voi se vi avessero detto: «tra mezz'ora la Regina farà colazione nella sala da ballo con una bambina e un gigante di 7 metri e mezzo»? L'avessimo dovuta preparare noi, saremmo andati tutti nel pallone, ma non Mister Tibbs, il maggiordomo reale! In men che non si dica allestì il tavolo dell'altezza esatta, con quattro orologi a colonna e un piano da ping-pong. Per sedia, un'enorme cassettone sul pianoforte a coda. Forca e pala le posate e una giara per bicchiere. All'ora designata, tutto era allestito! Sofia era vestita come una damigella, con al petto la spilla della Regina. Il GGG era impacciato. Per passar dalla porta l'avevano spinto e tirato in quattro, e quando si era rialzato aveva rotto il lampadario. Iniziando a mangiare, aveva svuotato in un istante tutte le dispense e, pensando di far piacere a Sua Maestà nonché per ringraziarla di tutto quel ben di Dio GRATUITO, si era messo a fare i suoi roboanti petocchi! Non era certo il migliore degli invitati. La Regina non si scompose e andò dritta al punto. Con un paio di telefonate ai re di Svezia e di Bagdad, verificò le scomparse nei luoghi esatti in cui andavano i giganti. Tutto combaciava! Senza indugio comandò: «Convocate i capi dell'esercito e dell'aviazione!».

IL PIANO



Che strana riunione quella che vide la Regina a colazione, i capi dell'esercito sull'attenti, la piccola Sofia che mangiava biscotti e un gigante di 7 metri sopra a un pianoforte, messi insieme per capire come liberarsi dei giganti. I militari l'avrebbero subito uccisi, ma la saggia Regina ricordò: «non possiamo diventare assassini come loro». Il piano era catturarli vivi. Far pensare insieme 5 teste di 4 o 5 GENERAZIONI diverse non è sempre facile, soprattutto con quei due militari che si offendevano ad ogni piè sospinto. Tuttavia, grazie all'ingegno di tutti, l'idea fu chiara. Si doveva partire immediatamente così da sorprenderli durante la siesta. Nove elicotteri, uno per gigante, avrebbero seguito il GGG che a grandi falcate li avrebbe condotti al paese dei giganti. Lì i militari si sarebbero lanciati per incatenarli con ceppi indistruttibili. Appesi poi agli elicotteri, sarebbe stato facile trasportarli. Avevano anche garantito che avrebbero raccolto per bene tutti i barattoli dei sogni, per riportarli con loro in Inghilterra. Tutto era pronto e nell'aria si respirava il coraggio!

LA CATTURA

Fu ben dura per gli elicotteri stare al passo del gigante, anche perché li stava portando in terre sconosciute, ben al di là dalle mappe degli atlanti. Quasi giunti alla meta, il gigante si fermò e fece segno d'atterrare. «Giganti ronfia là dietro – sussurrò – i culicotteri li sveglia». Proseguirono sulle jeep, 9 in tutto, ognuna con 6 soldati. Alla vista dei giganti iniziarono a tremare, ma proseguirono comunque il compito e legarono via via i primi 8. L'Inghiotticicciaviva però si svegliò di soprassalto e, prima di essere incatenato, si alzò minaccioso. ROARRHHH. Prese un soldato e lo stava per divorare. Il GGG gli si sferrò contro ma fu sbattuto a terra come un fuscello. Si lanciò Sofia e, con la spilla della Regina, lo ferì alla caviglia! Ma come potrà questo fermare un gigante? Beh, dove non arriva la forza, s'aguzza l'ingegno, soprattutto se all'orizzonte si intravedono momenti di GLORIA! Il GGG, sapendolo un fifone, lo convinse che era il morso di un serpente velenosissimissimo e che doveva chiudere gli occhi e tenere bene le mani vicine alla caviglia, così che lui potesse curarlo ehm... legarlo come un salame! In men che non si dica, insieme a tutti i barattoli dei sogni, erano di nuovo sugli elicotteri con, appesi, quei 9 mangiauomini.

IL PASTO DELLE BELVE

Mentre i nostri erano in volo, ben 10.000 uomini e 10.000 scavatrici in Inghilterra s'erano messi all'opera per creare una fossa capace di imprigionarli. Era immensa: 150 metri di profondità e larga come due campi di calcio. Gli ingegneri avevano calcolato che, pur arrampicandosi l'uno sull'altro, non sarebbero mai riusciti a scavalcarla. Così ci calarono giù quei bruti ancora tutti incatenati. Fu il GGG il solo ad avere il coraggio di calarsi giù per scioglierli ma dovette filarsela di gran fretta o l'avrebbero ucciso per la rabbia! E come se ai poveretti già non bastasse, il GGG gli rovesciò nella fossa un enorme sacco di cetrionzoli. Da adesso in poi quella sarebbe stata la loro unica dieta! E per non farseli mancare mai, ne avrebbero fatta una piantagione nei giardini del palazzo con i GERMOGLI che il GGG si era portato dietro. Che finaccia per quei mostri!

L'AUTORE

Sofia e il GGG furono trattati con tutti gli onori e ricevettero, per GRATITUDINE, medaglie e doni da tutti i re e i governanti della terra. La Regina gli fece costruire due belle casette – beh, quella del gigante era una casona! – l'una affianco all'altra. In quella del GGG c'era anche uno splendido archivio per i sogni e lui fu nominato Soffia-sogni reale, con piena licenza di aggirarsi per le strade e soffiar lampi-di-genio nelle stanze dei bambini. Ogni giorno, Sofia gli dava lezioni di lettura e scrittura così che divenne non solo abilissimo, ma anche un grande appassionato di Dickens, Shakespeare e altri ragguardevoli autori. Anche lui, su idea di Sofia, si mise a scrivere uno straordinario racconto che narrasse le loro avventure. Tal libro uscì poco dopo sotto falso nome – il GGG è un tipo modesto – ed è piaciuto così tanto da far sognare grandi e piccini! Beh, spero sia piaciuto anche a voi, perché avete appena finito di leggerlo!

Il Sussidio e il Sito Web

Il sussidio si articola in **25 puntate.** Ogni puntata prevede:

- la presentazione della **parola maestra** giornaliera
- una **tavola illustrata** di riferimento
- la **drammatizzazione** della storia
- il **percorso di preghiera** per i ragazzi e gli animatori
- 2/3 **giochi e attività** con varianti COVID
- un gioco o attività fruibile **sia online sia in presenza.**
- un'attività di **approfondimento** della parola maestra.

Nelle pagine introduttive, oltre alla puntuale presentazione del sussidio e dei suoi **contenuti,** troverete:

- i **riassunti** delle puntate per i più piccoli
- il **Contratto Gigante** degli animatori
- il **Manifesto della Gentilezza,** 21 modi per essere gentili al Grest
- la **Preghiera** del Grest
- il testo dell'**inno,** del **ban** e del **canto di preghiera**
- un **approfondimento** su Roald Dahl e il GGG
- il percorso per gli **animatori** di preparazione all'attività estiva.

In appendice, inoltre, troverete:

- il percorso laboratoriale **SoGna raGAzzo soGna**
- il **copione dello spettacolo finale**
- una proposta per le famiglie **"a misura di GGG"**
- 25 attività sul **recupero e rinforzo delle competenze dei ragazzi**
- la **verifica** giornaliera dedicata agli animatori.

Non mancherà il sito **ESTATEANSPI.IT**, da cui scaricare il **Campo Scuola**, un percorso di accompagnamento per animatori ispirato a **San Giuseppe Educatore**, oltre ad audio, musiche e gesti, immagini grafiche, cartoni animati sulla storia e ulteriori materiali e supporti all'attività estiva tutti da scoprire.

Profeta ISAIA

Isaia è un profeta della fine dell'esilio Babilonese, egli intravede la possibilità della liberazione dei suoi compatrioti esiliati. La sua profezia è pertanto un invito alla **consolazione** e alla **speranza.**

Dio sta per compiere i prodigi di un "nuovo esodo", più portentoso del primo, quello di Mosè dall'Egitto, e farà di Gerusalemme una città più gloriosa della precedente.

Isaia è il profeta che annuncia la **sapienza** e la **provvidenza** di Dio, e della riunione di tutti i popoli intorno a Lui.

Annuncia anche la venuta del **Servo di Dio,** figura della comunità d'Israele o più probabilmente di personaggio individuale storico, che vediamo pienamente realizzato in **Gesù di Nazareth:** Messia, Figlio dell'uomo e Servo obbediente di Dio.

L'esperienza dell'attività estiva è per prima cosa una vicenda di **GRUPPO.**

Il primo sogno che vorremmo proporti è quello di crescere come capacità di stare in **GRUPPO** e di mettere il **GRUPPO** al centro del tuo impegno personale.

L'incontro con una serie di personaggi così particolari e così diversi tra di loro, ti permetterà di scoprire il gusto di stare insieme ad altri per molto tempo, di valorizzare le tante potenzialità presenti nel **GRUPPO** e la difficoltà nel farlo crescere in modo armonioso, senza dimenticarti di nessuno.

1

Titolo: PERSONAGGI

Parola maestra: GRUPPO

"Ehi tu! Sei pronto ad immergerti in questa avventura? Sei pronto ad abbandonare il tuo porto sicuro e metterti in cammino insieme a questo bizzarro GRUPPO?"

Personaggi

TIPOLOGIA "SCENA CORALE MISTA": UMANI-GIGANTI

In scena i giganti. Sul fondo, che si sporgono da un alto muro, tutti gli altri personaggi della storia: Sofia, la Regina, Mister Tibbs, il capo dell'aviazione, il capo dell'esercito.

INGHIOTTACICCIAVIVA (con arroganza): E quindi tu sei convinto di essere protagonista princeppalle di tutta questa storia.

GGG: Beh, ma essere chiaro! In caso di differenziata, non si sarebbe chiamato così il libbero, no?

MISTER TIBBS (zelante): Mi permetto di intervenire, giacché... Essendo il libro stato scritto per lei... potrebbe esserci stata una focalizzaz...

GGG (interrompendolo, severo): Mister Tibbs... lei essere Maggiordomo di Palazzo, per cui fare maggiordomo! Portare tanto cibo non schifitonzolo e stop. No impicciamenti!

REGINA D'INGHILTERRA: (a Tibbs, sottovoce): Lasciamoli discutere tra Giganti, Mr Tibbs. Non vorrei che si innervosiscano troppo e diventino irrequieti.

MISTER TIBBS (sottovoce): Ha ragione Maestà, mi taccio.

CROCCHIA-OSSA: Io credo che il signor portacibo ha ragione. Magari titolo del libbero lo hai messo tu per fare il presuntuoso.

SAN GUINARIO (ironico): Tu essere no grande gigante gentile, tu essere grande gigante ge -lo - so che ci siamo anche noi nella storia!

CIUCCIA-BUDELLA (ironico): Un grande gigante galletto che vuole emergere solo lui!

VOMITOSO (ridendo): Il grande gigante con la gastrite quando dicono che lui non essere il protagonista princeppalle.

STRIZZA-TESTE (facendosi beffe): Il grande gigante gonfio ... d'invidia per noi che siamo un sacco più giganti di lui!

SOFIA (ridendo): Oppure, oppure... il grande gigante gradasso!

GGG (infastidito): Sofia!

SOFIA: E mi scusi, mi sono lasciata prendere! Scherzi a parte, ragazzi (smettendo di ridere) se non ci fosse stato lui nulla sarebbe stato possibile. Trovo che il GGG abbia ragione.

SPELLA-FANCIULLE: Tu zitta, mocciosetta. Piuttosto direi se non ci eri stata tu, per noi sarebbe stato molto, ma molto migliore!

SOFIA (innervosendosi): Ma è incredibile! Come fate a non rendervi ancora conto della mostruosità delle vostre azioni!

CROCCHIA-OSSA (scettico): Ma di che parli?

SOFIA (agitandosi): Come di cosa parlo! (indicando i ragazzi del Grest) Guardate questi ragazzi che ora sorridono qui davanti a voi. (Ai ragazzi) Ehi, sorridete, please!

INGHIOTTACICCIAVIVA: Che brutti che sono...

SOFIA: Guardate questi ragazzi che ora vi applaudono (Ai ragazzi) Applaudite, please!

CIUCCIA-BUDELLA: Sono proprio fiacchi.

SOFIA (sempre con maggiore enfasi): Guardate questi ragazzi che adesso vi fotografano per immortalare questo momento di inizio e rendervi famosi per sempre! (Ai ragazzi) E dai, fate un click con le dita, please!

I giganti commossi fanno inchini, sorridono, si mettono in mostra.

GIGANTI (insieme): Grazie, grazie.

SOFIA: Beh, e allora! Non vi sentireste neppure un po' in colpa se qui non ci fosse nessuno e di questi ragazzi ci fossero solo (si ferma imbarazzata e ansiosa)...

GGG: Solo?

SOFIA: Solo...

CAPO DELL'ESERCITO: Solo?

SOFIA: Solo...

CAPO DELL'AVIAZIONE: Solo?

SOFIA: Non riesco neppure a dirlo...

CROCCHIA-OSSA: Intendi dire solo ossa?

CIUCCIA-BUDELLA: Solo budella?

SPELLA-FANCIULLE: Solo brandelli di pelle?

SCOTTA-DITO: Solo qualche dita?

SAN GUINARIO: Solo sangue?

STRIZZA-TESTE: Solo qualche cranio spappolato?

SOFIA (coprendosi le orecchie con le mani): Bastaaaaaaa! Solo sentirvelo dire mi fa venire la nausea.

VOMITOSO: Ma dai, avete proprio lo stomaco delicato signorina.

CAPO DELL'ESERCITO (zelante, alla Regina): Volete che interveniamo con le armi, Maestà?

CAPO DELL'AVIAZIONE: Potremmo rispondere con la loro stessa lingua!

REGINA D'INGHILTERRA: Lasciamo stare.

INGHIOTTACICCIAVIVA: Signorina, rispondo io per tutti. La risposta è: no! Sentirci in colpa? Noi non sapere cosa essere la colpa.

CROCCHIA-OSSA: Perché avere risposto tu al mio posto?

SPELLA-FANCIULLE (nervoso): Già perché?

INGHIOTTACICCIAVIVA: Perché tu non essere capace di fare "O" neppure seguendo bicchiere con dito, come i tuoi amichetti giganti!

Crocchia-Ossa (furioso): Cosa avere detto?

SCOTTA-DITO (scrocchiando le dita): Dicevi anche a me?

SAN GUINARIO (arrabbiato): Ti faccio vedere io una bella O!

INGHIOTTACICCIAVIVA: Avanti, fatti sotto!

I giganti iniziano ad azzuffarsi.

SOFIA: Che gruppo di matti!

GGG: Con loro va sempre a finire così. Comunque, faccio notare che ancora non essere stato sciolto il dubbio di chi essere protagonista pricipalle, per cui... sapete che faccio? Io racconto a voi ragazzi tutta la storia. Così decidere voi chi essere davvero.

REGINA D'INGHILTERRA: E sia! Mi sembra una soluzione diplomatica che quasi mi dispiace che a proporla non sia stata io!

CAPO DELL'ESERCITO (al GGG): Mi raccomando a descrivere con precisione i dettagli della missione da me condotta!

CAPO DELL'AVIAZIONE (al GGG): E la strabiliante impresa dei miei piloti in terra ignota.

MISTER TIBBS: E non dimentichi di come è stato accolto a Palazzo!

SOFIA: Non preoccupatevi, il Grande Gigante Gentile non tralascerà alcun particolare. È sempre stato molto preciso lui. Sarà una storia incredibile da rivivere insieme! Buon ascolto!

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; **lasciamo tacere** ciò che è intorno a noi.

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo, che riempivi di luce i profeti
e accendevi parole di fuoco sulla loro bocca,
torna a parlarci dei sogni di Dio.

Il barattolo

Messaggio che Isaia, figlio di Amoz, ricevette in visione su Giuda e su Gerusalemme. Alla fine dei giorni, il monte del tempio del Signore sarà saldo sulla cima dei monti e s'innalzerà sopra i colli, e ad esso affluiranno tutte le genti. Verranno molti popoli e diranno: «Venite, saliamo sul monte del Signore, al tempio del Dio di Giacobbe, perché ci insegni le sue vie e possiamo camminare per i suoi sentieri». Poiché da Sion uscirà la legge e da Gerusalemme la parola del Signore. Egli sarà giudice fra le genti e arbitro fra molti popoli. Spezzeranno le loro spade e ne faranno aratri, delle loro lance faranno falci; una nazione non alzerà più la spada contro un'altra nazione, non impareranno più l'arte della guerra. Casa di Giacobbe, venite, camminiamo nella luce del Signore.(Is 2,1-5)

Isaia vive in un periodo in cui il popolo d'Israele è in esilio a Babilonia, un popolo così fragile e così debole da essere sottoposto ai prepotenti. Il **sogno** che Dio annuncia, attraverso Isaia, è quello di riunire tutti i popoli nella pace intorno a Lui e alla sua casa: non vi sarà più guerra, né violenza, né prepotenza, ma pace e prosperità.

Dio lo realizzerà per il suo popolo. In queste settimane vogliamo realizzare anche noi questo pezzetto del sogno di Dio ed essere **GRUPPO**: questo significa camminare **insieme** verso la pace e la riconciliazione. Siamo anche noi, come Sofia, all'inizio di questa avventura: non sappiamo a cosa porterà, ma c'è una promessa che insieme dobbiamo realizzare, quella di essere un gruppo unito e in pace, **un piccolo anticipo di un'umanità riconciliata e pacificata,** un piccolo inizio del sogno di Dio realizzato. Sarà bello ciò che faremo in queste settimane, ma la cosa più preziosa è se riusciremo a costruire una comunità, cominciando fin da questi primi giorni. È la grazia che chiediamo con questa preghiera.

Sveglia

Viene consegnato ai ragazzi un foglietto colorato in cui ognuno scriverà un proprio **sogno-desiderio** per questo tempo di Grest, che viene messo in un grande barattolo di squadra o generale, che contiene i sogni di tutti. Se si ha tempo, l'animatore ne può pescare qualcuno e leggerlo. Il barattolo viene messo nella scenografia della casa del GGG.

L'acchiappasogni

In questo giorno impara a vivere più il **NOI** che l'io, non pensare solo a ciò che tu vuoi fare, ma ciò che è bene per il **gruppo** squadra e per la riuscita delle attività che facciamo insieme.

Cacciatori di sogni

Quale luce guida oggi i tuoi passi? Questa luce non sono solo le cose da fare oggi al Grest, non sono solo gli obiettivi, ma è la motivazione che ti muove a esser qui oggi. Una luce la condividi con tutti: sei qui per costruire un'esperienza di **comunione** e di unità con tutti gli altri. In questa nostra luce si riflette la luce di Dio: Lui sogna questa nostra **unità** e comunione. Oggi non lasciare che l'io prenda il sopravvento, allenati a vivere il noi, con i ragazzi, con gli animatori e tutto lo staff.

Help! Gruppo di giganti in vista!

Gioco + Variante COVID

Finalità: riconoscere il valore del gruppo nell'affrontare le difficoltà.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto/chiuso, grande

Occorrente: nastro bianco e rosso per delimitare i due campi.

Istruzioni: in questo gioco, i partecipanti si fronteggiano in squadre: una sarà quella dei Giganti e una quella dei "popollani". Delimitare, con il nastro bianco e rosso e con alcuni oggetti, due quadrati sufficientemente vasti: il campo dei popollani e, parecchio distante, il campo dei Giganti. Intorno al campo dei Giganti, si disporrà la squadra dei popollani per controllare tutto il terreno circostante in cui si nasconderanno i Giganti pronti ad assaltare. L'obiettivo dei popollani è scoprire i Giganti nascosti per poter scappare prima di essere mangiati. Quando uno dei popollani vede e riconosce un avversario, lancia il grido: "Allarme per… (nome dell'avversario e luogo in cui si nasconde - per esempio "Allarme per Maria dietro la panchina!)". A questo grido, tutti i popollani iniziano a scappare verso la propria base, mentre il Gigante scoperto esce dal suo nascondiglio e cerca di prendere almeno un popollano. Se non vi riesce, è fuori dal gioco; se invece cattura un popollano, lo mangia (escludendolo dal gioco). Se il Gigante che è stato scoperto grida "Non rinuncio alla cena", i suoi compagni possono aiutarlo a catturare i popollani, ma ciò significherà uscire allo scoperto e rischiare di essere fuori dal gioco se non si riesce a catturare neppure un popollano nella manche. Vincerà la squadra che resterà con il maggior numero di giocatori in campo. Se un Gigante si sbaglia nel chiamare il nome dell'avversario, questo può gridare "Smentita". Ogni smentita libera un prigioniero.

Varianti 6-8: con i bambini più piccoli sarà utile fare prima delle manche di prova ed eliminare la possibilità dell'aggiunta "Non rinuncio alla cena".

Attenzioni COVID: i ragazzi igienizzeranno spesso le mani durante il gioco che non prevede, però, grande contatto fisico.

Attenzioni educative: gli animatori devono prestare molta attenzione affinché le regole del gioco siano rispettate; inoltre, occorre fare in modo che i giocatori eliminati non siano di disturbo nell'attesa che finisca la partita, pertanto potrebbe essere utile dar loro dei ruoli diversi (tifosi, disturbatori, arbitri).

Condivisione: al termine del gioco, l'animatore riflette insieme ai ragazzi, considerando se il gioco gli è piaciuto, se è stato difficile organizzarsi come squadra, se la strategia scelta è stata efficace, come si sono sentiti quando i compagni di squadra sono corsi ad aiutare. La riflessione può essere poi trasferita alla vita: quanto è importante il gruppo, ti sei mai reso utile per il gruppo di amici? Sarebbe bello che i ragazzi raccontino alcuni episodi concreti.

Identità in movimento
Attività + Variante COVID

Finalità: sperimentare nuovi comportamenti e nuovi modi di conoscersi, in maniera divertente e giocosa.

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio: aperto, di grandi dimensioni.

Occorrente: un foglio "azioni" per ciascun partecipante; casse per mettere un po' di musica coinvolgente.

Istruzioni: l'animatore invita i ragazzi a mettersi in piedi e consegna a ciascuno il foglio delle "azioni"; prima dell'inizio dell'attività, spiega alcune regole:

1. Nel tempo stabilito (10'), ogni persona non può stare mai ferma, cioè deve essere sempre impegnata a compiere un'azione.
2. Si premierà l'originalità.
3. Quando l'animatore dirà "cambio!", i partecipanti dovranno cambiare e scegliere un'altra azione senza pensarci troppo.
4. Si potranno ripetere le stesse azioni con persone diverse.

Si fa seguire un elenco di azioni da riportate sul foglio individuale:

- Scegli una persona e guardala negli occhi per almeno 50 secondi;
- Imita i gesti di una persona per 60 secondi;
- Fai il giro della stanza saltellando come una rana;
- Imita un leone;
- Inscena al rallentatore un combattimento di karate con un compagno senza toccarlo;
- Scegli una posizione e rimani immobile per 60 secondi;
- Coinvolgi 3 persone e senza parlare, osservate un comportamento di una persona a scelta;
- Coinvolgi 2 persone e fate a turno l'imitazione di Superman;
- Canta la canzone del Grest a voce alta;
- Chiudi gli occhi e conta fino a 30 secondi a voce alta;
- Avvicinati ad una persona e digli una sua qualità. Ripeti l'esperienza ad almeno 3 persone.
- Al termine dell'attività si condivide insieme quanto fatto.

Attenzioni COVID: l'attività deve essere svolta con il giusto distanziamento tra i ragazzi; nelle azioni che prevedono il canto, i ragazzi dovranno mettersi di spalle uno all'altro, sempre distanziati. I dispenser di igienizzanti devono essere a portata di mano e usati dopo ogni azione che ha previsto il contatto, anche involontario.

Attenzioni educative: data la natura del gioco, è importante che l'animatore sia attento a verificare che tutti siano coinvolti e tempestivi nello scegliere l'attività.

Condivisione: il conduttore raduna i ragazzi in cerchio per il debriefing "Ti è piaciuta questa attività?","Qual è l'azione che ti è piaciuta di più?, "Hai conosciuto meglio i membri del gruppo?". L'attività fa comprendere la bellezza della diversità nel gruppo e la necessità di sapersi mettere in gioco per conoscere meglio gli altri.

Prato fiorito
Attività COVID free

Finalità: riconoscere le qualità dei membri del gruppo e quelle che gli altri riconoscono in noi.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 60'

Spazio: l'attività è prevista per uno svolgimento online.

Occorrente: un programma di condivisione file.

Istruzioni: l'animatore avrà preparato un file con tanti fiori quanti sono i membri del gruppo. Al centro del fiore sarà riportato il nome di ognuno dei partecipanti cosicché ognuno abbia il proprio fiore di riferimento; il numero dei petali di ogni fiore sarà uguale a quello del resto dei partecipanti (es. 5 partecipanti totali: 5 fiori, ciascuno con 4 petali). In ogni petalo, in forma anonima e in corrispondenza di ciascun compagno, ognuno dovrà riportare una qualità che intravede in quella persona il cui nome è scritto nel centro del fiore. L'attività prosegue finché ciascuno non vede completati tutti i petali del suo fiore, ossia finché ciascuno non abbia scritto una qualità in corrispondenza di ogni compagno.

Varianti 6-8: l'attività viene sostituita con un disegno a tema "gruppo", che ogni bambino realizza in autonomia e poi mostra in una riunione collettiva. Il gruppo andrà rappresentato in diverse modalità: se il gruppo fosse un prato di fiori, se fosse una fattoria, se fosse una macedonia.

Attenzioni educative: è importante verificare che tutti i ragazzi ricevano qualità e siano capaci di lavorare su un file condiviso, per cui dedicare un po' di tempo ad esercitarsi in questo.

Condivisione: al termine dell'attività, riflettere sulle qualità che sono emerse di ciascuno. Ogni ragazzo potrà scegliere tra le qualità che gli sono state attribuite: quale eliminare (perché suppone di non averla) e quale, invece, evidenziare. La discussione tra i partecipanti, farà riflettere sull'importanza che il gruppo ha nel riuscire a valorizzare una persona.

Approfondimento e ascolto musicale
Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: conoscere i gruppi che hanno fatto la storia della musica.

Istruzioni: Beatles, U2, Queen, Pink Floyd, Nirvana, Spice Girl, Take That o, tra quelli italiani Pooh, Tiromancino, Negramaro, Nomadi... sono solo alcuni dei nomi di gruppi musicali che hanno fatto la storia della musica rock e pop internazionale ed italiana.

L'appuntamento può avere come scopo quello di far conoscere tali band musicali oltre che far riflettere sui punti di forza e di debolezza che un gruppo musicale ha.

Si possono dividere i ragazzi in più gruppi assegnando a ciascuno di essi una specifica band (in questo caso dobbiamo essere attrezzati per dividerli in più ambienti). Si proporrà a ciascun gruppo:

- una playlist di 4-5 brani per band;
- una piccola biografia che contenga anche degli aneddoti della band;
- alcuni video di concerti ed esibizioni.

Dopo essersi espressi con dei giudizi di valutazione in merito al gruppo che hanno conosciuto, i ragazzi metteranno in scena un'"esibizione" in playback di uno dei brani ascoltati, che imiti la band in questione.

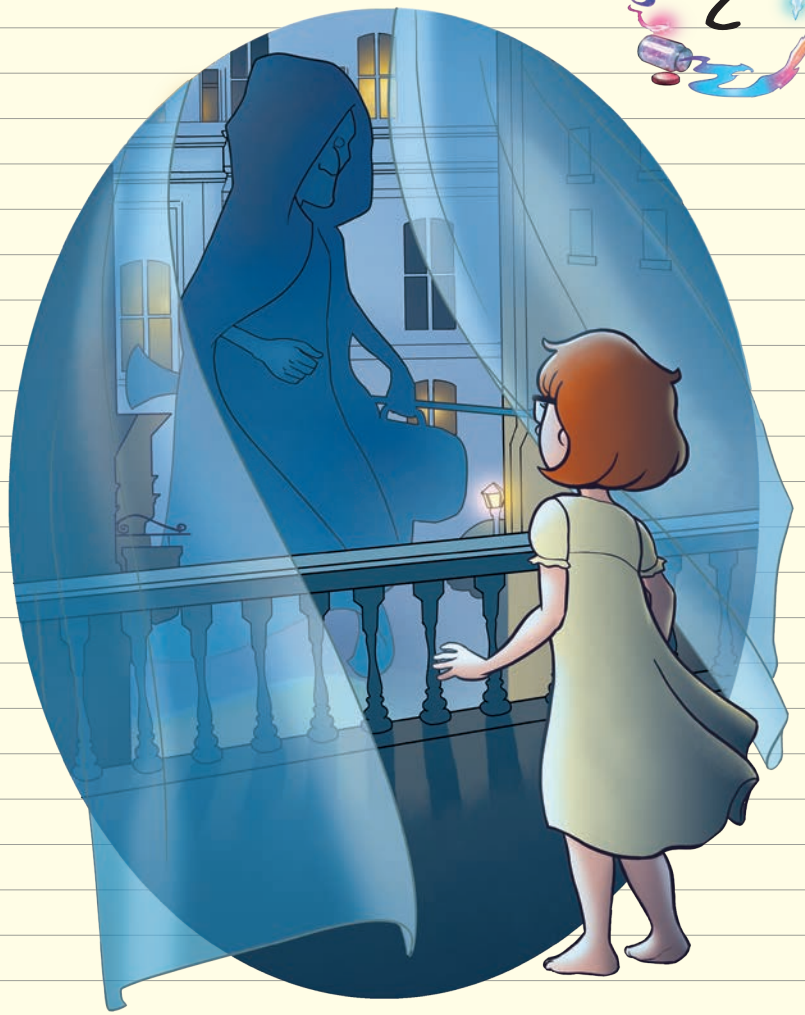
Alla fine, si potrà realizzare un "concerto" nel quale l'animatore-presentatore, presentando le esibizioni dei diversi gruppi, farà una carrellata utile a ripercorrere la storia della musica.

GUARDARE è vedere in modo più approfondito.

GUARDARE vuol dire soffermare il tuo sguardo su qualcosa o qualcuno con attenzione.

Imparare a **GUARDARE** vuol dire metterti in quell'atteggiamento di attenzione verso ciò che ti circonda e che ti rende pronto ad affrontare ogni situazione.

2



Titolo: L'ORA DELLE OMBRE

Parola maestra: GUARDARE

Durante l'ora delle ombre, Sofia non riesce a prendere sonno.
La sua attenzione è distratta da qualcosa di strano per la via.
Aver osato GUARDARE in quella direzione le costerà... il rapimento!

L'Ora delle Ombre

TIPOLOGIA "SCENA CORALE UMANI"

In scena dieci letti. Sul fondo, una finestra aperta con delle tende davanti

I letti in scena possono essere resi anche solo con un cuscino e una coperta ben tesa. Per realizzare la finestra, si può utilizzare una quinta con una cornice dipinta o una cornice di quadro che pende davanti.

N.B. La scena può essere realizzata anche con 5 letti e 5 bambine in scena. In questo caso bisognerà eliminare le battute relative alle bambine 3,4,5,6,7.

DIRETTRICE BATTITACK: Allora bambine! Adesso tutte a letto! E badate bene a non fare le furbette! Sapete che chiunque si faccia sorprendere fuori dal letto dopo che spegniamo la luce sarà immediatamente punita!

BAMBINA 1: Ma signora, se qualcuno ha necessità di andare al gabinetto... almeno può...

DIRETTRICE BATTITACK (interrompendola): Niente storie! Il gabinetto non vale come scusa, sia chiaro. Sareste punite lo stesso!

BAMBINA 2: Ma se...

DIRETTRICE BATTITACK (interrompendola): Ma, ma se... adesso basta ho detto! Buonanotte!

La direttrice spegne una candela che ha in mano ed esce. Se possibile, le luci sul palco si abbassano fino quasi a diventare buio (si può tenere una tonalità sul blu). In alternativa si può dare una candela ad ogni bambina: man mano tutte la spengono, tranne Sofia e un'altra bambina (bambina 1).

BAMBINA 2: Buonanotte!

BAMBINA 3: Buonanotte!

BAMBINA 4: Buonanotte anche a voi, a domani amiche.

BAMBINA 5: A domani.

BAMBINA 6: Che sonno, a domani.

BAMBINA 7: Fate bei sogni.

BAMBINA 8: Notte a tutte.

BAMBINA 9: Buonanotte Sofia, buonanotte a tutte!

SOFIA: Buonanotte anche a te, a domani. (Dopo un po' di silenzio, alla bambina 1 al suo fianco che si rigira nel letto, sottovoce): Ehi, anche tu non riesci a prender sonno?

BAMBINA 1 (sottovoce): Già, ancora no, ma ci sono quasi.

SOFIA (sottovoce): Io sto provando a chiudere gli occhi e a rimanere immobile tentando con tutte le forze di addormentarmi, ma niente. Ho quel raggio di luna che mi arriva giusto in piena faccia!

BAMBINA 1 (sottovoce): Prova a girarti dall'altra parte o prova a chiudere un po' la tenda, ma fa veloce se non vuoi essere beccata fuori dal letto!

SOFIA (sottovoce, alzandosi a chiudere un po' le tende): Non credo che qualcuno possa sentirmi. Senti che silenzio, non si sente un passo né al pianterreno, né sopra. E anche qui fuori (porgendo l'orecchio verso la finestra), né un passante, né una macchina. Mai sentito un silenzio così. Forse questa è quella che chiamano l'Ora delle Ombre!

BAMBINA 1: L'Ora delle Ombre?

SOFIA: Sì, una volta qualcuno mi ha confidato che l'Ora delle Ombre è quel particolare momento a metà della notte quando piccoli e grandi sono profondamente addormentati e mi ha detto che è allora che tutti gli esseri oscuri escono all'aperto e tengono il mondo in loro possesso!

BAMBINA 1: Meglio se torni a letto Sofia; che sia vera o non vera questa storia, so per certo che le punizioni della Direttrice Battitack sono certamente vere e anche molto poco piacevoli.

SOFIA: Ho una voglia matta di vedere come appare il mondo nell'Ora delle Ombre! Che dici mi affaccio?

BAMBINA 1: Attenta Sofia, rischi grosso!

SOFIA: Beh... io una sbirciatina gliela dò, dai, che sarà mai! La direttrice è certamente a letto a quest'ora, c'è un silenzio di tomba! (Si affaccia alla finestra)

SOFIA: Ma guarda! Alla luce della luna la strada sembra così diversa! Le case sembrano sghembe, contorte, come in un racconto fantastico; anche la bottega dei bottoni all'angolo sembra irreale!

BAMBINA 1: Non ho le forze per alzarmi a guardare (sbadiglia) il signor sonno è venuto a prendermi. Bye!

SOFIA: Buonanotte! (Dopo un po' di silenzio si sentono dei passi sordi – possono anche essere rumori registrati) Aiuto! Ma cos'è quell'essere lì in fondo che risale la strada? È tutto nero... ed è enorme, magrissimo ed enorme!

Buio

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; **lasciamo tacere** ciò che è intorno a noi.

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo, che riempivi di luce i profeti
e accendevi parole di fuoco sulla loro bocca,
torna a parlarci dei sogni di Dio.

Il barattolo

Il Signore mi disse: "Si rallegrino il deserto e la terra arida, esulti e fiorisca la steppa. Come fiore di narciso fiorisca; sì, canti con gioia e con giubilo. Irrobustite le mani fiacche, rendete salde le ginocchia vacillanti. Dite agli smarriti di cuore: «Coraggio, non temete! Ecco il vostro Dio, giunge la vendetta, la ricompensa divina. Egli viene a salvarvi». Allora si apriranno gli occhi dei ciechi e si schiuderanno gli orecchi dei sordi. Allora lo zoppo salterà come un cervo, griderà di gioia la lingua del muto, perché scaturiranno acque nel deserto, scorreranno torrenti nella steppa. La terra bruciata diventerà una palude, il suolo riarso sorgenti d'acqua." (Is 35,1-4)

Isaia è chiamato da Dio a raccontare e annunciare ciò che gli altri, per la tristezza e la debolezza, ancora non sanno e non riescono a vedere. Dio **opera meraviglie** per il suo popolo, risanandolo da ogni male e ricolmandolo di doni. Sofia è incuriosita da ciò che si muove fuori dalla finestra nel buio della notte. In questo giorno chiediamo anche noi la grazia di **GUARDARE** con curiosità e stupore ciò che spesso non riusciamo a vedere, a ciò che di bello Dio ci sta donando attraverso ogni persona del Grest, vedendo ciò che fino ad oggi avevamo dato per scontato.

Sveglia

Si propone ai ragazzi di scrivere su un post-it tutte le cose che vedono intorno a loro, invitandoli ad accorgersi anche delle cose più piccole o che passano più inosservate. Su un secondo post-it di colore diverso chiediamo loro di scrivere anche ciò che non si vede (emozioni, sentimenti, clima generale) ma che percepiscono, pur non essendo visibile. È vero cio che dice il Piccolo Principe: **l'essenziale è invisibile agli occhi.**

L'acchiappasogni

Hai molto persone nuove intorno a te o altre che conosci poco, in questo giorno scegline una e **approfondisci il legame,** guardando cosa rende bella questa persona e che forse a un primo sguardo non avevi guardato. E magari a fine giornata, fagli sapere cosa hai apprezzato di lei.

Cacciatori di sogni

Siamo contenti quando qualcuno apprezza, con un like o un commento, una foto che postiamo: uno sguardo di bene ci dà forza, stima e coraggio per scoprire il bello che c'è in noi e viverlo senza paura. Quanto invece uno sguardo distratto, indifferente o addirittura duro da parte di qualcuno ci ferisce, ci abbatte e ci paralizza. Oggi guarda gli altri, e soprattutto i ragazzi con stima e con fiducia: **cerca la bellezza di ognuno** più che i suoi limiti.

Testimoni oculari
Gioco + Variante COVID

Finalità: riflettere sulle tante sfumature di colore che la realtà ci pone, abituandoci a guardare oltre il bianco e il nero che, spesso, gli attribuiamo.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 45'

Spazio: aperto/chiuso, di ampie dimensioni, con una parete su cui attaccare dei fogli.

Occorrente: fogli di carta da pacchi bianca; matite; colla; vari tipi di carta colorata: carta velina e carta crespa colorata, carta collage, carta lucida, carta opaca, carta da parati, plastica per foderare i quaderni, tovaglioli colorati, fazzoletti colorati… ossia tutto quello che si può attaccare ed è colorato. Per la variante 6-8 anni: pennarelli, matite colorate, gessi, acquarelli, tempere, pastelli a cera...

Istruzioni: gli animatori realizzeranno un grande disegno a tema GGG su un foglio di carta da pacchi bianco, uno per ogni squadra. Per il gioco, ogni squadra si posizionerà a distanza in fila di fronte il proprio disegno: al fischio di un animatore, il primo della fila dovrà prendere un pezzettino di carta colorato, correre alla parete e scegliere dove posizionarlo per iniziare a colorare il disegno in bianco e nero. Sotto al disegno gli animatori avranno sistemato la colla, in modo che il giocatore possa velocemente incollare il suo pezzettino. Appena tornato in fila, partirà il secondo compagno e così via: si giocherà, quindi, ad una vera e propria staffetta nella quale vince chi completa il disegno, cioè chi lo colora prima!

Varianti 6-8: per i bambini più piccoli, il disegno potrà essere di dimensioni ridotte e, al posto dei vari tipi di carta, si potranno far utilizzare diversi tipi di colori (pennarelli, matite colorate, acquarelli, tempere, gessi, pastelli a cera...).

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno fare una staffetta realizzando loro stessi il disegno, facendo in modo che chi corre abbia per esempio 30 secondi per completare un tratto di disegno.

Attenzioni COVID: i ragazzi possono essere forniti di una pinzetta o di bastoncini (tipo bacchette cinesi) con i quali prendere il foglietto di carta senza toccarne gli altri; i foglietti, poi, avranno dietro già un pezzettino di bioadesivo, in modo da evitare che i giocatori si passino la colla. Ulteriore variante potrà essere quella di individuare dei ruoli speciali all'interno della squadra: un ragazzo sarà addetto a prendere i foglietti indicati verbalmente via via dai suoi compagni (Es. "Quello verde di carta velina") e ad attaccarli alla parete, seguendo sempre le indicazioni dei compagni (Es. "Attaccalo nell'occhio del GGG, più a destra ... più in alto..."). Se le condizioni sanitarie permettono di svolgere il gioco senza utilizzare le varianti appena descritte, tenere almeno queste attenzioni: (per la variante 6-8 anni) ogni colore che viene usato dovrà essere lasciato sotto al disegno dove ci sarà un animatore che lo igienizzerà; (per la variante 11-13 anni) ogni giocatore dovrà avere la sua matita.

Attenzioni educative: per la variante 11-14 anni, è possibile che ci sia qualcuno che preferisce non disegnare; in generale, si consiglia di proiettare sul muro, con il videoproiettore, un disegno tratto dal sussidio e farne ricalcare i contorni, in modo che sia più preciso e che tutti siano a proprio agio.

Condivisione: riflettere insieme ai ragazzi sull'importanza di imparare ad essere testimoni oculari dei piccoli miracoli; quando non si vede nulla e sembra essere tutto bianco e nero, occorre imparare insieme ad immaginare e rendere reali i colori.

Light box sia!
Gioco + Variante COVID

Finalità: sperimentare che anche il buio ci consente di vedere delle cose e che, anzi, ci sono cose che si possono vedere solo al buio o che al buio si lasciano vedere meglio!

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 60' **Spazio:** chiuso, grande.

Occorrente: una parete bianca; un videoproiettore; cartoncini e fogli colorati; forbici; colla o scotch; stecchini per spiedini.

Istruzioni: gli animatori dividono i ragazzi in squadre, scelgono delle favole conosciute e ne assegnano una ad ogni gruppo senza farsi sentire dagli altri. Ogni gruppo dovrà realizzare una sorta di teatro delle ombre al buio, realizzando con il cartoncino dei simboli per personificare ogni personaggio che dovrà poi essere incollato sugli spiedini come una marionetta/burattino. Occorrerà, quindi, individuare le scene principali della favola e, per ciascuna, chiedere all'animatore di proiettare uno sfondo ad hoc. Dopo che sono stati realizzati i personaggi, ogni gruppo, a turno, dovrà mostrarli, mettendoli di fronte al fascio di luce del videoproiettore; questo ne proietterà la sagoma o sulla parete bianca o sullo sfondo, permettendoci di vederne le ombre. Conquista 1 punto chi indovina la storia "messa in ombra" dagli altri, 2 chi ha reso riconoscibili i personaggi permettendo che gli altri indovinino la propria storia! Vince chi accumula più punti. Per approfondire il tema delle ombre si può effettuare una ricerca sulle "light box" secondo la metodologia del Tinkering o cliccare qui: https://www.reggiochildren.it/atelier/atelier-raggio-di-luce/

Varianti 6-8: i bambini più piccoli, secondo lo stesso principio, potranno semplicemente giocare a riconoscere degli oggetti dalle loro ombre.

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno giocare a realizzare non delle favole, ma delle opere d'arte astratta pura, puntando su giochi di luce che si possono creare "colorando" la luce (mettendoci davanti fogli colorati o lampadine colorate) o qualcosa che per materiale o forma trasformi la luce in forme! Quando ciascuna squadra avrà realizzato la sua installazione, gli altri gruppi potranno girare per mettere un voto o dare un titolo all'opera.

Attenzioni COVID: è importante che all'inizio e alla fine dell'attività i ragazzi si igienizzino le mani, che ci siano forbici a sufficienza per tutti in modo da non doverle scambiare (i ragazzi potranno anche portarsi le loro da casa) e che i gruppi fra di loro mantengano il distanziamento.

Attenzioni educative: durante la fase di preparazione dei personaggi, spiegare bene ai ragazzi che è inutile disegnare i dettagli o sceglierne il colore, perché al buio questi particolari non si vedranno, a meno che non siano ritagliati. Durante la parte di proiezione di ombre, prestare attenzione a ragazzi con problemi di vista o, soprattutto per i più piccoli, che hanno paura del buio. Attenzione anche all'uso del videoproiettore: quando è in utilizzo scotta e la sua luce non va mai fissata.

Condivisione: soprattutto con i ragazzi più grandi, riflettere su come il buio dell'attività e del gioco possa rappresentare anche i momenti bui della vita; in queste fasi oscure, il buio non deve spaventare perché permette di vedere ugualmente (e anche di più, alcune cose!) se solo sappiamo trovare la giusta modalità per farlo.

La festa del guardare!
Attività COVID free

Finalità: allenare il senso della vista a guardare a distanza e in diverse modalità.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 90'

Spazio: stanza con wi-fi

Occorrente: un pc o uno smartphone con webcam.

Istruzioni: per questa attività, che è pensata completamente per uno svolgimento a distanza, gli animatori dovranno generare un link da inviare ai ragazzi e alle loro famiglie. La proposta è quella di organizzare dei giochi a stand, anche se si è lontani. Si tratta di una "Fiera della vista" o di una "Festa dello sguardo" nella quale i ragazzi potranno scegliere, a turno, uno fra questi giochi a cui sfidare i compagni:

Disegno al buio, per imparare a guardare anche in assenza di luce. Dovranno inventare loro qualcosa da disegnare bendati e da fare poi indovinare! Ricordarsi di puntare la webcam sul foglio!

Mimo, per imparare, guardando, senza parlare. Gli animatori forniranno sulla chat della piattaforma (attenzione ad inviare il messaggio solo al singolo!) il nome di ciò che i ragazzi dovranno mimare, ovviamente senza parlare. La parola potrà essere anche comunicata via WA.

Pictionary, per imparare a guardare e capire. Anche questa volta gli animatori dovranno fornire al giocatore di turno una parola da far indovinare disegnandola, ma non al buio.

Kaleidos, per imparare a guardare per dare un nome. Basterà scrivere su Google Immagini "Kaleidos" e si potranno scaricare le immagini del gioco: sarà l'animatore a scegliere la lettera con la quale dovranno iniziare gli oggetti che i ragazzi dovranno cercare nelle scene proposte. Vince chi, nel tempo stabilito, trova nell'immagine più oggetti che iniziano con la lettera data dall'animatore.

Memory, per imparare a guardare insieme e con concentrazione. L'animatore avrà preparato accanto a sé o un memory vero o, anche in questo caso, lo avrà realizzato lui con dei fogli, scrivendoci o disegnandoci sopra degli elementi: il giocatore di turno avrà tre tentativi a disposizione per riuscire a trovare almeno una coppia. Sarebbe bellissimo il Memory fosse a tema GGG!

Varianti 6-8: per i bambini più piccoli si potrà ridurre il numero di prove e si potrà chiedere prima, almeno ad uno dei due genitori, di essere presente, sia per aiutare i bambini nell'utilizzo del pc/cellulare, sia per giocare insieme.

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno, usando il cellulare, chiedere all'assistente vocale di tirare il dado (per Android "Google tira un dado", per iPhone "Ehi Siri, tira un dado"), a seconda del numero che uscirà, saranno chiamati a svolgere la prova.

Attenzioni educative: se i giocatori sono tanti si potrebbero creare dei tempi di attesa lunghi che creano noia e distrazione. Si può quindi realizzare in anticipo un cartellone di sfide (in stile torneo) abbinando i giocatori e facendo in modo che questi giochino collegandosi in autonomia, per poi proporre la semifinale e la finale con un collegamento online collettivo.

Condivisione: alla fine dell'appuntamento (o della finale del torneo) riflettere insieme sulle tipologie di "vista" allenate con i giochi. Occorre comprendere e valorizzare l'importanza di sapere allenare lo sguardo e di renderlo pronto a saper cogliere tutto il bello che c'è nella vita di ciascuno.

Attività artistica e di scrittura creativa

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: realizzare storie a partire dalle opere d'arte.

Istruzioni: ognuno potrà scegliere un'opera d'arte da leggere e interpretare sotto diversi punti di vista, stimolata da queste domande:

- **Cosa c'è sotto:** sapete che vista al microscopio un'opera d'arte sembra quasi un corpo umano? Quali parti del corpo vi riconoscete?
- **Cosa c'è dietro:** sapete che spesso anche le cornici e il retro di tele o tavole possono raccontare storie bellissime? Numeri di inventario, firme, etichette che raccontano di proprietari diversi! Spesso si può anche vedere come si realizzava la tela! O vi siete mai chiesti in quanti tipi di legno può essere realizzata una tavola?
- **Cosa c'è sotto:** quanti strati preparatori servono per realizzare una pittura? Come venivano realizzati i colori? Di che cosa erano fatti i pennelli? Ma davvero per fare un'opera d'arte serviva solo un pittore? Lo sapete che alcune opere d'arte si "spolverano" prima di essere realizzate e non dopo? Lo sapete che gli affreschi si dividono in giornate e hanno dei loro "patroni"?
- **Cosa c'è in superficie:** che immagine vedete? Cosa vi sembra stia accadendo? Quale particolare vi colpisce di più?

A partire dalla visione delle opere si andranno a comporre delle **Storie della Buonanotte** che potranno essere lette direttamente in oratorio (invitando i bambini con le loro famiglie) o inviate alle famiglie, dopo averne realizzato dei video o degli audio. Opere consigliate: "Sogno causato dal volo di un'ape intorno a una melagrana un attimo prima del risveglio" di Salvator Dalì, 1944, Museo Thyssen - Bornemisza, Madrid - "Il sogno" di Pablo Picasso, 1932, collezione privata - "Il sogno" di Henri Rousseau, 1910, MOMA di New York - "Sogno del cavaliere" di Raffaello Sanzio, 1503-4, National Gallery, Londra - "Sogno di Gioacchino" di Giotto, 1303-5, Cappella degli Scrovegni, Padova - "Sogno di Costantino" di Piero della Francesca, 1458-1466, Cappella Maggiore della Basilica di San Francesco ad Arezzo - "Sogno di Innocenzo III", di Giotto, 1295-99, Basilica Superiore di Assisi - "La scala di Giacobbe", di Raffaello Sanzio, Stanza di Eliodoro, Musei Vaticani, Roma - "Sogno di Giuseppe" di Georges de la Tour, 1640 circa, Musee des Beaux-Arts, Nantes - "Giuseppe, il principe dei sogni", arazzi di Bronzino, Pontormo e Salviati per Cosimo I De Medici - "Incubo" di Johann Heinrich Fussli, 1781, Detroit Institute of Art, Detroit - "Storie di San Cristoforo", Andrea Mantegna, 1448-1457, cappella degli Eremitani, Padova - "I Giganti di Mont'e Prama", sculpture nuragiche ritrovate nel 1974 - La Sala dei Giganti, di Giulio Romano, 1532-35, Palazzo Te, Mantova - "Calamita cosmica" di Gino De Dominicis, 1988, ex chiesa della Santissima Trinità in Annunziata, Foligno.

Il Grest è certamente una **GRANDE** occasione per crescere e diventare **GRANDE**.

Una possibilità di crescita che non è solo data dalle numerose esperienze che si susseguono durante l'attività estiva, ma dalla capacità di fare proposte pensate e rispettose della maturità di ogni ragazzo e ragazza che ti sono stati affidati.

Una **GRANDE** avventura...
...per **GRANDI** animatori.

3

Titolo: CHI?

Parola maestra: GRANDE

Sofia non ha ancora ben compreso cosa sia quella sagoma in lontananza. Ciò che è certo è che è GRANDE, talmente tanto che deve piegarsi per sbirciare dalle finestre alle quali si affaccia, armato di una lunga tromba e di curiosi barattoli.

Chi?

TIPOLOGIA "SCENA A DUE IN MOVIMENTO": GIGANTE-BAMBINA

La scenografia ripropone un punto di vista ribaltato rispetto a quello della puntata precedente: siamo per strada e sul fondo vediamo la parte esterna della finestra alla quale si affaccia Sofia. Su tutto il palco, altri scenari mobili riproducono Londra: da una parte ciò che rende la città riconoscibile (es. il Big Ban), dall'altra e in modo sparso, palazzi con finestre alle quali il GGG può affacciarsi (almeno 4).

Il GGG si muove sulla scena in punta di piedi; compie ampi movimenti e ogni tanto fa dei movimenti "a scatti": lento, poi da veloce a immobile, mettendosi con le spalle al muro dei palazzi. Ha in mano una valigia, il "soffiasogni" e si muoverà man mano dal proscenio fino al fondo, dove c'è la finestra di Sofia.

Il soffiasogni somiglia ad una tromba molto lunga che si può realizzare camuffando una tromba giocattolo, disegnandola su un cartone, utilizzando una bottiglia di plastica opportunamente decorata o costruendola di cartapesta.

SOFIA (tra sé, sottovoce): Ma cos'è questo essere? Boh! Non si riesce a capire. Non è un essere umano, non può esserlo! È quattro volte più grande del più grande degli uomini.

GGG (sottovoce, affacciandosi ad una finestra): Vedere un po'...

SOFIA (tra sé, sottovoce): Ora urlo! Ora urlo! Ma non mi esce un filo di voce dalla bocca! Che cosa strana! Aiuto!

GGG (sottovoce, affacciandosi ad un'altra finestra): E qui?

SOFIA (tra sé, sottovoce): Ma che fa? Sembra che si fermi davanti a ogni casa e sbirci attraverso i vetri dei primi piani.

GGG (sottovoce, affacciandosi ad un'altra finestra): Vedere qui situazione.

SOFIA (tra sé, sottovoce): Ora si vede un po' meglio: certo che con quella specie di mantello o cappotto nero che indossa, potremmo rifarci le tende di tutto l'orfanotrofio per quanto è enorme.

GGG (sottovoce, affacciandosi ad un'altra finestra): Qui si sogna bellamente!

SOFIA: E quella? Che sarebbe quella cosa? Sembra una tromba molto lunga e sottile; l'altra è una valigia sicuramente. Caspita, ora è proprio vicino!

GGG (sottovoce, affacciandosi ad un'altra finestra): Qui ci volere proprio.

SOFIA (tra sé, sottovoce): Quella è la casa dei signori Goochey e quella... Quella è la finestra di Michael e Jane Goochey! Ma perchè li sta spiando mentre dormono? Che sta facendo?

Il gigante posa la valigia, la apre, prende un barattolo di vetro e ne versa il contenuto nella campana della tromba. Poi soffia dentro alla finestra più vicina.

Dietro la finestra in questione si può mostrare un fascio di luce (può andar bene anche una torcia accesa e poi spenta nuovamente da qualcuno che è nascosto sul retro della quinta mobile).

GGG (sottovoce): Ecco qui, avere fatto. Molto benone.

SOFIA (tra sé, sottovoce): Ma che sarà mai quella cosa? Oh, è vicinissimo. Devo trattenere il fiato e restare immobile. Sofia, non ti muovere o ti vede... Nooooooo! Forse mi ha visto! Veloce, sotto le lenzuola!

GGG (sottovoce): Ehi! Mi sa che c'è una popollana curiosa all'orizzonte... Credo che questa notte essere molto diversa da tutte le altre!

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; lasciamo tacere ciò che è intorno a noi.

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo, che riempivi di luce i profeti
e accendevi parole di fuoco sulla loro bocca,
torna a parlarci dei sogni di Dio.

Il barattolo

Il Signore mi disse: "Sali su un alto monte, tu che annunci liete notizie a Sion! Alza la tua voce con forza, tu che annunci liete notizie a Gerusalemme. Alza la voce, non temere; annuncia alle città di Giuda: «Ecco il vostro Dio! Ecco, il Signore Dio viene con potenza, il suo braccio esercita il dominio. Ecco, egli ha con sé il premio e la sua ricompensa lo precede. Come un pastore egli fa pascolare il gregge e con il suo braccio lo raduna; porta gli agnellini sul petto e conduce dolcemente le pecore madri»".(Is 40,9-11)

Il popolo non abita più a Gerusalemme, la città è distrutta: chi realizzerà il sogno di Dio di ricostruire il popolo e di riportarlo in pace? È Dio stesso che, come un pastore, realizza ciò che ha promesso: Lui stesso raduna il popolo come un gregge, lo guida e si prende cura di chi fa più fatica. Sofia non credeva potesse esistere un essere così GRANDE; anche noi lo dimentichiamo ma c'è un GRANDE che ci accompagna in queste giornate: Dio stesso, che ci sta accanto e ci conduce, e lo fa anche se non lo vediamo. D'altra parte **"solo perché non hai mai visto una cosa credi che non esista?"**. Pregare ci aiuta a riconoscerlo presente e operante nella nostra giornata.

Sveglia

I ragazzi vengono invitati a riconoscere le cose che ogni giorno Dio ci dona; l'animatore chiede ai ragazzi di scriverle su dei post-it. Poi i foglietti vengono attaccati sulla propria maglietta. Si cerca poi uno spazio grande e, sdraiandosi a distanza per terra, si forma con i corpi un gigante: daremo così forma ad una sagoma di Dio, senza dubbio alternativa.

L'acchiappasogni

Tante cose "grandi" accadono nella nostra giornata, c'è tanto bene all'opera e lo diamo per scontato. Oggi accorgiti del bene che ricevi, soprattutto dagli adulti che hai intorno: ringrazia coloro che ti hanno a cuore in questo giorno.

Cacciatori di sogni

Fin da piccoli ti insegnano che devi **diventare grande,** crescere, ed è giusto, ma è bello sapere che tutti abbiamo sempre bisogno di essere accolti, protetti, custoditi. La tua vita è piena di gesti di questo tipo anche se non sai spesso vederli. C'è un grande, Dio, che si prende cura di te, anche se non sempre credi in Lui. **Essere grandi è prendersi cura.** Oggi vivi la tua grandezza nei confronti dei più piccoli, prendendoti cura, evitando ogni prepotenza e senza far pesare il tuo potere e la tua forza.

Grande impegno, grande risultato

Gioco + Variante COVID

Finalità: riflettere sulla difficoltà di diventare grandi e sull'impegno che ciò necessita.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** manche da 15' e condivisione

Spazio: aperto/chiuso, di ampie dimensioni.

Occorrente: una molletta per ciascuno; ostacoli.

Istruzioni: i ragazzi saranno divisi in squadre che si disporranno in fila indiana. Si tratta di un gioco a staffetta: il primo giocatore parte, effettua il percorso e torna indietro; il secondo giocatore, prima di partire, aggancia la sua molletta alla molletta del giocatore precedente e parte con un "bastoncino" di due mollette; quando il secondo giocatore torna indietro, il terzo giocatore unisce la terza molletta alle altre due e parte con un "bastoncino" di tre mollette. Vince la squadra che, alla fine del tempo stabilito, ha il bastoncino di mollette più grande. Tra le regole, specificare che se il bastoncino dovesse rompersi, occorre ricominciare da capo e che, per passarsi il testimone agganciando la propria molletta, non si può usare l'altra mano.

Varianti 6-8: si possono sostituire le mollette con delle costruzioni per bambini (modello mega blocs); in questo caso, sarà il giocatore uno a poggiare il suo pezzo su quello del giocatore due e così via.

Attenzioni COVID: i ragazzi dovranno igienizzarsi le mani prima e dopo aver lasciato la propria molletta. Tra le regole, soprattutto con i grandi, vale quella che non si può toccare la molletta altrui, ma solo agganciarla pizzicando la molletta del compagno che deve partire dopo.

Attenzioni educative: se dovessero far fatica ad agganciare le mollette solo con una mano, si può scegliere di far fare questo passaggio appoggiando il bastoncino su un piano (per terra o su un tavolino posto accanto alla squadra).

Condivisione: far riflettere sul fatto che diventare grandi comporta difficoltà. La gioia del risultato finale però, vale la concentrazione, l'impegno, la sollecitudine che impieghiamo per riuscirci.

La fabbrica dei talenti
Attività + Variante COVID

Finalità: diventare consapevoli della propria "grandezza", tirando fuori le tante qualità personali.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto/chiuso, di grandi dimensioni

Occorrente: fogli A4; fogli piccoli (tipo post-it); scotch; pennarelli; un piccolo cartone/cesto; musica.

Istruzioni: l'animatore, prima di iniziare l'attività, presenta alcuni esempi di talenti (gentilezza, costanza, creatività, lealtà, entusiasmo, responsabilità, simpatia, amorevolezza, ascolto....) ed invita ciascun partecipante ad individuare il proprio talento specifico. La dinamica si svolge girando all'interno dello spazio in maniera libera, insieme ad un accompagnamento musicale. Ad ogni ragazzo sarà attaccato un foglio alla schiena, nel quale gli altri scriveranno il talento che gli riconoscono. A termine della dinamica, ciascun partecipante leggerà i talenti che gli sono stati riconosciuti dagli altri. Successivamente gli si chiederà una condivisione di quanto emerso e di riportare quello che riconosce come proprio talento più "vero" su un piccolo foglio. Questi fogli saranno inseriti in una scatola o in un cesto e letti a caso, cercando di associarli alla persona corrispondente: il talento serve ed è reale solo se riconosciuto e condiviso.

Varianti 6-8: i bambini più piccoli potranno scrivere il proprio "vero" talento su dei palloncini, per rendere tutto più festoso.

Attenzioni COVID: l'attività può essere fatta anche in remoto, utilizzando la chat invece del foglio. In presenza si raccomanda di avere a portata di mano un igienizzante che permetta di disinfettare i pennarelli quando sono stati utilizzati.

Attenzioni educative: l'attività richiede per l'animatore molta pazienza, in quanto i ragazzi hanno bisogno di riflettere e anche sperimentare cosa l'altro può pensare rispetto al talento che si pensa di possedere. Sarà quindi importante dare il giusto spazio alle domande e sostenere i ragazzi nella scoperta delle proprie qualità specifiche.

Condivisione: "è stato facile individuare un tuo talento? I tuoi amici ti hanno descritto con talenti che pensavi di non avere? Quali sono le persone che ti incoraggiano a credere in te e nelle tue grandi qualità? Cosa puoi fare per avere fiducia nelle tue qualità? I talenti non sono infallibili; come puoi continuare ad avere fiducia dei tuoi talenti anche quando incontri un insuccesso?". Con queste domande finali, l'animatore incoraggerà i ragazzi a condividere alcune riflessioni, per far loro comprendere che ciascuno è già "grande" ma deve anche saper riconoscere e valorizzare le sue qualità. Durante la condivisione l'animatore può anche esplicitare una caratteristica saliente del talento: qualcosa che è al servizio degli altri e che si può scoprire solo stando nella relazione con gli altri.

Grandi Paure
Caccia al tesoro COVID free

Finalità: riflettere sulle proprie paure e allenarsi ad essere "grandi nel coraggio" dinanzi ad esse, allenandosi a scorgere gli elementi più piccoli che si celano nella nostra quotidianità, con la stessa attenzione del GGG che ha visto Sofia spiarlo dalla finestra.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 30'

Spazio: il gioco è fruibile anche online

Occorrente: (per ogni stanza) 7 cartoncini "Sofia", 2 cartoncini "Grandi Paure" e una carta "Grande Coraggio"; oggetti contenuti nella stanza stessa della propria abitazione; un telefono.

Istruzioni: il gioco consiste in una "caccia alle carte" opportunamente nascoste dagli animatori in una stanza della casa. Ogni equipe di animatori è libera di scegliere quante e quali stanze della casa utilizzare e distribuisce gli ambienti uno per ogni animatore. Alcuni esempi: Soggiorno/Salotto - Cucina - Camera da letto - Bagno - Studio - Ingresso - Ripostiglio - Garage - Cantina…

Il conduttore del gioco (C) guiderà i giocatori tra le varie possibilità, mentre ogni animatore (animatore di stanza - AS) nasconderà le carte nella stanza che gli è stata assegnata.

I giocatori saranno il GGG che dovrà accumulare più carte "Sofia" (sette per stanza), facendo attenzione ad evitare le carte "Grande Paura" (due per stanza) che rubano una carta "Sofia" o, magari, sperando di trovare la carta "Grande Coraggio" che permette di aggiungere una carta "Sofia". Il meccanismo di gioco è semplice:

- Prima di iniziare, l'AS nasconde le dieci carte tra gli oggetti della propria stanza.
- Il conduttore (C) fa scegliere alla squadra la stanza con cui giocare (es. il soggiorno).
- L'animatore di stanza (AS) mostra tutta la stanza o una parte (se troppo grande) col proprio telefono, descrivendola: "Su questo mobile c'è il televisore, poi il servizio di piatti..."
- Un giocatore "punta" un oggetto nominandolo: "Playstation".
- AS controlla se l'oggetto nasconde una carta. Se sì, la mostra e rivela il contenuto. Altrimenti esclama "Acquarognola!" e si va avanti con un altro oggetto. La squadra può indicare cinque oggetti per stanza. L'AS, se vede la squadra in grande difficoltà, può dare suggerimenti... ma solo in rima!
- Esauriti i tentativi, la squadra sceglie un'altra stanza. Si suggerisce di far scegliere al massimo tre stanze per squadra.
- Al termine del gioco, si contano le carte e si assegna il punteggio definitivo.
- Se fatto contro altre squadre e non come prova singola, il punteggio totale contribuisce alla classifica finale.

Se si ha la possibilità di creare veramente stanze virtuali diverse su una piattaforma, questo gioco può essere svolto in contemporanea da tutte le squadre; altrimenti le squadre si possono sfidare anche in orari diversi della giornata. Ogni animatore di stanza (AS) gestirà una sola delle stanze, mettendo a disposizione evidentemente un ambiente della propria abitazione. Per facilitare il gioco è necessario che gli animatori di stanza si colleghino col proprio telefono, usato come fosse una telecamera mobile, magari cambiando il nome del proprio profilo con il nome della stanza.

Varianti 11-14: Sofia viene rapita di notte. Il gioco può essere fatto al buio/penombra; basterà ridurre la luminosità parzialmente, o del tutto, grazie alle tapparelle delle finestre. In questo caso, l'AS userà una torcia elettrica buona per "scansionare" gli oggetti puntandoli con il fascio di luce. I giocatori potranno anche dire solamente "STOP!" e fermare l'inquadratura della luce su un oggetto. Il gioco proseguirà come nelle istruzioni.

Varianti in presenza: questo gioco, con piccole modifiche e attenzioni, potrà essere svolto anche in presenza. In questo caso, rimanendo centrale il collegamento da stanze di abitazioni differenti, le squadre avranno maggiore facilità nel prendere decisioni. In alternativa si può anche realizzare un filmato delle diverse stanze da far visionare alle squadre in presenza.

Attenzioni educative: in entrambe le situazioni, gli educatori coinvolgano i ragazzi più timidi, evitando che rimangano troppo in silenzio e non partecipino (nella modalità on-line su questo elemento l'attenzione deve essere maggiore). Tra i criteri di scelta delle stanze, valutare quello di una buona copertura del segnale internet che potrebbe compromettere il gioco generando malumori e tensioni.

Condivisione: al termine del gioco riflettere insieme sulle paure che il GGG genera in Sofia. E noi? Quali paure abbiamo? Quali sono i mostri che ci spaventano? Quali grandi cose ci terrorizzano? Cosa possiamo fare noi per diventare GRANDI nell'affrontare la vita?

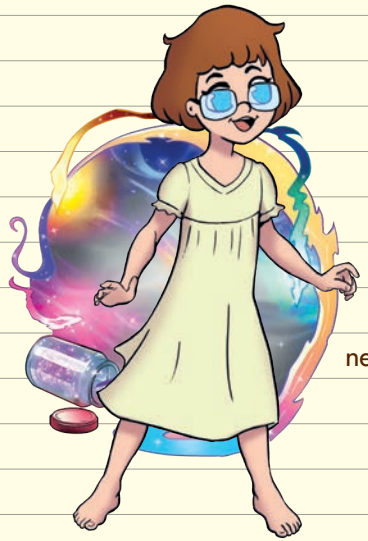
Tour virtuale

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: le sette meraviglie del mondo moderno

Istruzioni: ci sono opere grandiose che rappresentano tracce importanti lasciate dell'uomo nel corso della storia; tra queste, sette in particolare, si distinguono per grandezza fisica, ma non solo; non a caso sono definite le sette meraviglie del mondo: Grande Muraglia Cinese (Cina) - Petra (Giordania) - Chichén Itzá (Messico) - Colosseo (Italia) - Machu Picchu (Perù) - Taj Mahal (India) - Cristo Redentore (Brasile).

Mostrate ai ragazzi delle foto dei monumenti sopra citati e date qualche informazione utile a conoscerle meglio. Chiedete ai ragazzi di disegnare quella che più li ha colpiti. I più grandi, divisi in sette gruppi, potranno anche essere chiamati a fare direttamente delle ricerche e a diventare "tour operator" che devono presentare al resto del gruppo l'opera in questione, dopo averla anch'essi disegnata su un cartellone.



Diventare un GIGANTE è uno degli obiettivi di questa avventura.

Diventare un GIGANTE nella relazione con i più piccoli, nell'accoglienza dei ragazzi difficili, nel rapporto con gli altri animatori, nello spazio da dedicare alla tua crescita spirituale, nella costruzione della tua identità personale.

Diventare un GIGANTE per sognare GIGANTE.

4

Titolo: IL RATTO

Parola maestra: GIGANTE

Non c'è scampo: il mostro ha scoperto di essere stato visto e così, passano solo pochi istanti e Sofia si ritrova strappata dalle sue coperte e intrappolata nelle mani di quello che ora sa per certo essere un GIGANTE. Dove la porterà a passo così svelto? È la fame che lo fa andare così veloce?

Il ratto

TIPOLOGIA "SCENA A DUE IN MOVIMENTO": GIGANTE - BAMBINA

La scenografia è la stessa della puntata precedente: il gigante è per strada ma sta guardando nella finestra centrale dell'orfanotrofio.

SOFIA (sottovoce, fuori campo): Ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego. (Silenzio) Non si sente nulla, forse se n'è andato. Forse l'ho solo immaginato! Sì, sarà così, sarà stata una visione, un errore dovuto alla stanchezza.

GGG (sottovoce guardando nella finestra di Sofia): Tu ha guardato me. No possibile guardare me!

SOFIA (sottovoce, fuori campo): Nooooo. Ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego.

GGG: Tu è popolla troppo curiosa.

SOFIA (sottovoce, fuori campo): Ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego.

GGG (sottovoce): Venire qui tu.

SOFIA: È finita. (Urlando) Ahhhhhhhhh!!!

Il GGG tira fuori dalla finestra una coperta.

GGG: E ora noi andare!

SOFIA (fuori campo, voce soffocata da una stoffa): Ma dove vuole andare?!

GGG: Questa babbina curiosa dovrà venire con me. Non avere alterne e attive (Tiene la coperta in mano come un fagotto).

SOFIA (fuori campo, voce soffocata da una stoffa): Ma dove devo andare!

GGG: Mi conviene ritornare subito a casa a questo punto.

SOFIA (fuori campo, voce soffocata da una stoffa): Ma casa dove?

GGG: Che notte bizzarra.

Il GGG inizia muoversi sul palco ed esce dalla quinta più lontana.

SOFIA (disperata, fuori campo): Aiuto! Ma dove va? E perché così in fretta?

GGG (fuori campo): Meglio aspettare qui. Ho visto un po' di movimento da quelle parti.

Entrano in scena due personaggi ubriachi abbracciati. Barcollando, attraversano il palco da una quinta a quella opposta.

UBRIACO 1: Mi sa che abbiamo esagerato con il vino ... (ride)

UBRIACO 2 (ridendo): Tu sicuramente sì, visto che vedi giganti.

UBRIACO 1 (ridendo): Ahahaha! Sembrava davvero!

UBRIACO 2 (ridendo): Sì! Gigante come la botte che ti sei scolato!

Continuando a ridere, i due personaggi escono.

GGG (fuori campo): Ok, ora essere via libera.

Il GGG rientra in scena.

SOFIA (fuori campo): Mai avrei potuto immaginare che qualcosa di più terrificante potesse capitarmi questa notte.

GGG: Mai potere immaginare che qualcosa di più complichevole potesse capitare questa notte.

SOFIA (fuori campo): È da non crederci che un mostro con gli occhi terribili mi ha strappato dal mio letto nel bel mezzo dell'Ora delle Ombre e mi ha tirato via dalla finestra!

GGG: Essere da non crederci che una babbina con gli occhi terribili mi ha visto nel mezzo dell'Ora delle Ombre e devo portare via da finestra! Sarà meglio scappettare!

SOFIA (fuori campo): Oh, no... sta riprendendo a correre! È sicuro, mi vuole mangiare!!!!! Corre perché ha fame!!! E come corre!

GGG (scendendo dal palco con un salto): Eh hop!

SOFIA (fuori campo): Incredibile come è riuscito a saltare quel fiume con un balzo! Ma dove mi sta portandoooooooo, sembra che ci stiamo allontanando dalla città!

GGG: Alziamo un po' il passo prima che rientra gli altri giganti...

Il GGG esce di scena compiendo ampi passi (se in una delle uscite di scena di prima il GGG riuscisse ad indossare dei trampoli, sarebbe molto efficace)

SOFIA (fuori campo): È la fame che lo fa andare così svelto. Vuole tornare a casa il più presto possibile e io sarò la sua colazione.

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, **chiudiamo gli occhi** ed entriamo in noi stessi; **lasciamo tacere** ciò che è intorno a noi.

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo, che riempivi di luce i profeti
e accendevi parole di fuoco sulla loro bocca,
torna a parlarci dei sogni di Dio.

Il barattolo

Il Signore mi disse: "Io sono il Signore, tuo Dio, che ti tengo per la destra e ti dico: «Non temere, io ti vengo in aiuto». Non temere, vermiciattolo di Giacobbe, larva d'Israele; io vengo in tuo aiuto - oracolo del Signore -, tuo redentore è il Santo d'Israele. Ecco, ti rendo come una trebbia acuminata, nuova, munita di molte punte; tu trebbierai i monti e li stritolerai, ridurrai i colli in pula. Li vaglierai e il vento li porterà via, il turbine li disperderà. Tu, invece, gioirai nel Signore, ti vanterai del Santo d'Israele". (Is 41,13-16)

Il popolo d'Israele è piccolo e insignificante come un vermiciattolo o una larva, ma Dio, che è **GIGANTE**, lo rende forte. Cosa può nascere dall'incontro fra una bambina e un gigante? Certamente un'avventura meravigliosa. Così Dio **non realizza il suo sogno e le sue promesse senza di noi.** Sa che per quanto piccoli e limitati, con Lui possiamo diventare grandi. In questo giorno Dio ci chiede di **essere giganti,** capaci di prenderci la nostra responsabilità, di fare il nostro pezzettino per crescere insieme agli altri.

Sveglia

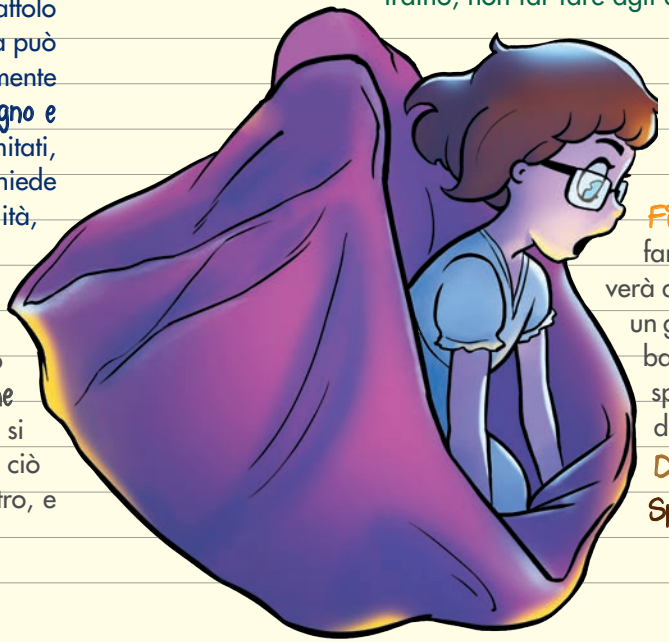
Si mettono i ragazzi in cerchio ben distanziati; a turno uno va al centro e dice agli altri **cosa sa fare bene** e una **cosa che fa con fatica.** Quando tutti sono stati al centro, ciascuno si dota di un gomitolo colorato e lo lancia a chi sa fare bene ciò che lui fa fatica a fare, e così questo fa lo stesso con un altro, e così via, realizzando così una rete di "sostegno" colorata.

L'acchiappasogni

Essere **gigante** non è far prevalere se stessi, ma significa valorizzare ciò che so fare bene per fare crescere anche gli altri. Oggi non essere prepotente e non sentirti un eroe, ma in ciò che sai fare meglio, mettiti a servizio di chi non è capace, con pazienza.

Cacciatori di sogni

Il filosofo Bernardo Di Chartres, disse che **"siamo nani sulle spalle dei giganti"**, e questo per noi comporta anche una responsabilità: guardare più in là e più in profondità rispetto a loro. Non sei parte di una generazione più brutta rispetto a quelle che ci precedono, non sei inutile rispetto ai grandi che ammiri: sei e siamo chiamati a guardare più in là di loro. Dio non ti ha messo al mondo perchè tu sia la fotocopia imbruttita di altri ma **un pezzo originale per migliorare il mondo.** Oggi, ad esempio, sei chiamato ad aiutare tutti a far un passo avanti, hai un pezzetto di strada che spetta a te tracciare: non stare a traino, non far fare agli altri ciò che sta a te compiere.



A zonzo per Londra

Grande Gioco + attenzioni COVID

Finalità: con un semplice percorso, far comprendere che la storia riserverà delle sorprese, presentandoci prima un gigante che terrorizza e rapisce una bambina, poi un gigante che scappa spaventato e preoccupato per le vie di Londra.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto, di grandi dimensioni

Occorrente: trave da ginnastica o 10 sedie; cerchio hula hoop; 10 barattoli e una pallina per ogni ragazzo; libro; (per ogni tappa) il pezzo della frase corrispondente.

Istruzioni: gli animatori avranno precedentemente scritto i sette pezzi della frase su fogli grandi A3 e li avranno distribuiti in modo ordinato nelle tappe del percorso. All'inizio del gioco, l'animatore che lo conduce presenterà l'ambientazione: "Il GGG rapisce Sofia e scappa dalla città di Londra al paese dei giganti. In giro per la città, incontra monumenti e luoghi famosissimi. E, durante la sua fuga a gambe levate, pronuncia una frase divisa a pezzetti". Quindi, il giocatore, che rappresenterà il GGG, partirà dal via verso la prima tappa. Dopo aver fatto la piccola prova, reciterà la prima parte della frase. Alla prova successiva, ripeterà il pezzetto di frase precedente e aggiungerà il successivo, come a formare una filastrocca. Il secondo giocatore può partire quando il compagno è arrivato alla terza tappa. Se gli animatori possono o decidono di far sfidare due squadre tra loro, lo possono fare, ma facendo partecipare una squadra alla volta e segnando il tempo impiegato. Le tappe del percorso:

London Eye. È una delle attrazioni più visitate di Londra e dal 1999 è entrato a far parte dello skyline londinese. Le capsule raggiungono un'altezza di 135 metri, perciò durante il giro che dura 30 minuti si può godere di una vista spettacolare della capitale! Il GGG troverà il modo di giocarci.
Prova: fare almeno due giri di hula hop intorno alla vita, leggere la prima parte della frase e memorizzarla: "O mannaggia!"

Il Tower Bridge. Il Tower Bridge è uno dei ponti più conosciuti e straordinari di Londra. Si trova sul fiume Tamigi. È una delle costruzioni più imponenti al mondo.
Prova: camminare sopra un ponte fatto da dieci sedie, messe in fila e vicine. In alternativa, qualora disponibile, usare una trave da ginnastica o altri supporti per rialzare i piedi. Recitare la prima parte della frase e aggiungere: "…o piffarbecco" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco!").

La Torre di Londra. Da sempre luogo di intrighi e cospirazioni, con oltre due milioni di visitatori l'anno, la Tower of London è una delle maggiori attrattive di Londra. All'interno sono custoditi i Gioielli della Corona: corone, scettri, globi, spade ed anelli. Ma cosa ci fa un gigante con questi piccolissimi oggetti? Ci gioca, ovviamente!

Prova: tiro al barattolo. Colpire i barattoli con pallina di carta (o da ping pong) e pronunciare la terza frase dopo aver ricordato le precedenti: "la popollana mi ha vistuto!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto!")

Il Museo delle Cere. Una delle attrazioni più gettonate di Londra. La sala più visitata è certamente la prima, piena di star e giganti del cinema: Audrey Hepburn, Steven Spielberg, Woophi Goldberg, E.T, Arnold Schwarzenegger e molti altri ancora. Qui troverete anche la coppia David e Victoria Beckham. Da non perdere l'esperienza Star Wars, l'incredibile esibizione interamente dedicata alla famosissima saga stellare.
Prova: stare in piedi su una gamba sola per quindici secondi e, contemporaneamente, pronunciare la quarta frase dopo aver ricordato le precedenti: "O piffarbecco!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco").

Il Big Ben. Simbolo stesso dell'Inghilterra, sinonimo di Londra in tutto il mondo. È sicuramente il punto di partenza per chi visita Londra per la prima volta e un'immancabile tappa dell'itinerario per chi a Londra ci torna.
Prova: dire in dieci secondi tutti i nomi di animali con la "G" che vengono in mente (l'animatore cambierà anche categoria con altri giocatori: fiori e piante, cibi, giochi, ecc.). Pronunciare la quinta frase dopo aver ricordato le precedenti: "O mannaggia!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco o mannaggia!")

Westminster Abbey. L'abbazia di Westminster rappresenta il più importante monumento religioso della città di Londra e di tutta l'Inghilterra ed è conosciuta perché, da sempre, fa da sfondo ai principali avvenimenti politici e religiosi del Paese. Qui si sono svolte le cerimonie di incoronazione di tutti i sovrani: 17 ve ne sono sepolti.
Prova: camminare per tre metri con un libro sulla testa senza farlo cadere. Pronunciare la sesta frase dopo aver ricordato le precedenti: "… Se mi scoprono son perduto!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco o mannaggia! Se mi scoprono son perduto!")

Buckingham Palace. È uno dei palazzi reali più famosi del mondo e una delle poche residenze reali ancora in funzione. Non perdetevi la cerimonia del cambio della guardia!
Prova: camminare a passo del pinguino per due metri circa e pronunciare la sesta frase dopo aver ricordato le precedenti: "scappo, scappo, scappo via!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco o mannaggia! Se mi scoprono son perduto! Scappo, scappo, scappo via!") – fine del percorso.

Varianti 6-8: quasi tutte le prove sono realizzabili anche con i più piccoli. Qualora i ragazzi non abbiano capacità di utilizzare l'hula hop con facilità si può pensare di sostituirlo con il salto della corda. Andrà semplificata la filastrocca con parole più semplici.

Attenzioni COVID: il gioco può essere svolto in tranquillità se ciascun ragazzo ha la sua pallina personale e se si fanno igienizzare le mani prima di effettuare il percorso.

Attenzioni educative: gli animatori potranno simulare il percorso leggendo la descrizione del luogo per aumentare il coinvolgimento e la comprensione di tutti. Dividere in più gruppi i ragazzi sarebbe l'ideale per ridurre i tempi di attesa che generano confusione.

Condivisione: far notare ai ragazzi che la storia che stiamo raccontando inizia con Sofia, una bambina che, nel cuore della notte buia, vede un gigante che le fa paura. Eppure, loro durante il gioco "hanno fatto pronunciare al gigante" una frase che ce lo mostra spaventato. La storia ci mostrerà, man mano che avanza, cosa significhi davvero essere giganti e che è comunque una questione di punti di vista e prospettive.

Con mano gigante
Attività COVID free

Finalità: riflettere insieme e costruire un'immagine, sia personale sia comunitaria, del "diventare giganti".

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 45'

Spazio: l'attività può essere svolta anche online.

Occorrente: (per ogni ragazzo) 1 penna; carta; pennarelli; (per l'animatore) pennarelli reali o virtuali; una mano aperta, ritagliata o disegnata in grande su un cartellone o su un foglio virtuale.

Istruzioni: protagonista della nostra storia è un gigante. I giganti sono personaggi di fantasia che gli uomini hanno da sempre creato: possiamo trovarli infatti nei miti delle religioni, nei racconti degli antichi greci, nelle fiabe e nella letteratura.

Ma chi è un gigante? Quali caratteristiche ha? E che cosa vuol dire per noi imparare a "diventare giganti"? Facciamo questo percorso in cinque tappe, una per ogni dito della mano. Dopo ogni "tappa", il conduttore scriverà le cose più salienti all'interno del dito corrispondente alla tappa, mentre alla fine di tutto il percorso, ognuno sceglierà una delle attività straordinarie dell'ultima tappa, la disegnerà e si impegnerà a metterla in pratica. Si può anche chiedere ai ragazzi di appuntare sulla loro mano, contestualmente all'animatore, ciò che ritengono utile. Si riportano di seguito le tappe.

Il pollice. Chiedere esempi di giganti o di utilizzo della parola "gigante" che i ragazzi possono ricordare da racconti, miti, proverbi, modi di dire. Alcuni esempi: crescere/fare una cosa/imparare a passi da gigante, Ronaldo è un gigante del calcio, Francesco di Assisi è un gigante della fede, all'interrogazione giganteggiavi sugli altri, non ingigantire il problema...Questa tappa serve a far vedere come nella nostra cultura la parola gigante è molto presente.

L'indice. Poniamoci delle domande e costruiamo la Carta d'identità di un gigante tipico (identikit): Alto o basso? Grasso o magro? Buono o cattivo? Assomiglia agli umani o no? Dove vive/abita? Come si veste? Cosa mangia? Quali tra i seguenti aggettivi lo possono caratterizzare? (Sceglierne tre in tutto) Tenero, volenteroso, egoista, spaventoso, sa ascoltare gli altri, solo, ingordo, impegnato, fragile, laborioso, rabbioso, umile, pigro, stupido, violento, sa capire gli altri (empatico). Questa tappa serve a creare un'immagine di gigante tipico, condivisa dal gruppo e verificare possibili contrasti tra opinioni diverse. Può servire anche a prendere atto come, in molti casi, il personaggio del gigante è spesso confuso con quello dell'orco e del troll, quindi pieno di caratteristiche negative e spaventose.

Il medio. Ti è capitato di sognare un gigante? Era un sogno o un incubo? Hai sognato di essere tu stesso un gigante? Era un sogno bello o brutto? Come ti sei sentito? Con queste domande, il conduttore aiuta i ragazzi a riflettere sul gigante come simbolo complesso dei sogni, che va analizzato volta per volta, e che può rimandare a significati molto diversi tra loro: dall'essere ostacolati o schiacciati da qualche situazione, al desiderio di crescere, di riuscire a vincere determinate paure, al confronto con gli adulti (reali giganti dal punto di vista di un ragazzo). Quest'attività non serve ad analizzare dei sogni ma a far prendere consapevolezza che il personaggio del gigante è presente in noi. In corrispondenza del dito medio possono essere segnate delle parole/frasi chiave o anche dei simboli.

L'anulare. Questa tappa è preparata dalle tre precedenti e ha l'obiettivo di scrivere una definizione collettiva della parola "gigante". Un gigante è un tipo davvero "grande", che fa anche cose straordinarie. Ma questo cosa significa? Ci aiutiamo appuntando quali tra le seguenti azioni, secondo i ragazzi sono ordinarie o straordinarie. Alcuni esempi: Non sprecare il cibo? Rifarsi il letto? Aiutare un fratello a rifarsi il letto? Studiare e andare bene a scuola? Volere bene agli amici? Volere bene ai bulli? Difendere una persona che è stata picchiata o offesa? Giocare con una persona che ha una disabilità? Non reagire a una provocazione? Ci sono altre cose "straordinarie" che possiamo fare? Anche se sappiamo che sarebbe bello che tutte queste azioni fossero ordinarie, dobbiamo prendere atto (e questa tappa ci aiuta) che non è sempre così.

Il mignolo. Diventare grandi, diventare giganti significa anche cercare di trasformare le cose straordinarie in ordinarie. Prima però bisogna "sognarle", cioè immaginarle possibili. Possiamo "sognare" di rifarci il letto da soli, sognare di andare bene all'interrogazione di matematica studiando e senza barare dietro lo schermo (ah... la DAD!), sognare come aiutare una persona disabile a diventare amica del mio gruppo di amici, sognare di studiare per diventare un/una... Ogni ragazzo sceglie un'azione straordinaria, la riporta sulla sua mano e, da quel momento, si impegna a renderla ordinaria.

Varianti 6-8: l'azione ordinaria può essere disegnata. Il Vangelo finale può essere letto a più voci dagli animatori, come se fosse messo in scena a distanza. Per i più piccoli serviranno molti più esempi e spiegazioni nelle varie tappe e, per non far calare l'attenzione, si potrà dare loro una parola chiave da riportare in ogni dito alla fine di ogni tappa.

Attenzioni educative: non dare per scontato che le parole che usiamo siano comprensibili a tutti: occorrerà fare molti esempi.

Condivisione: al termine dell'attività far riflettere che anche Gesù ci ha dato, nel Vangelo di Marco, la definizione di Dio della parola "gigante". Egli, infatti, afferma che "chi vuole essere il più grande…". Il conduttore potrà leggere il Vangelo (Mc 10, 35-42), sottolineando che diventare grandi significa essere piccoli e imparare che c'è più gioia nel dare che nel ricevere. Successivamente, chiederà quante volte viene usata da Gesù la parola servire. La mano grande del gigante ha bisogno anche del suo dito più piccolo, il mignolo. Si diventa grandi quando si impara a "servire" gli altri e ad essere fratelli e sorelle di tutti.

Mostri contro alieni

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: un avventuroso cartone del 2009, dagli autori di Madagascar e Kung Fu Panda, ci aiuterà a parlare di sogni, attese e "diversità mostruosa".

Durata: 94' - **Gioco:** 15' - **Condivisione:** 25'

Istruzioni: dalla scheda a cura della Commissione Valutazione Film della CEI. http://www.cnvf.it/film/mostri-contro-alieni/

> La giovane californiana Susan nel giorno del matrimonio viene casualmente colpita da una meteora e comincia a crescere fino a raggiungere 15 metri di altezza. Catturata dall'esercito, viene traferita, col nome di Ginormica, in un luogo militare segreto insieme ad altri strani mostriciattoli. Quando viene segnalato l'arrivo sulla Terra di un robot alieno che minaccia la sicurezza, il presidente degli Stati Uniti viene convinto dal generale Monger circa l'opportunità di utilizzare proprio quei 'mostri' arrestati. Il pericolo è sventato. Anche Ginormica capisce l'errore che stava facendo e, tornata Susan, costruisce meglio il proprio futuro.

Per aprire la discussione si potrà chiedere qual è l'errore di Susan? Forse è un errore "tridimensionale": innanzitutto, non vede il fatto di essere "formidabile". Glielo rivelerà, per la prima volta, la squadra di "mostri" con la quale salverà la città di Modesto, anzi il mondo intero. In secondo luogo, non comprende il proprio potenziale e i propri doni; infine, mette da parte i propri sogni di felicità.

Oltre al tema del fare sogni da gigante cominciando a conoscere se stessi e le proprie potenzialità, c'è un altro grande e profondo tema: l'accoglienza (inclusione) della diversità (i "mostri"). Si proporrà, quindi, il quiz. Gli animatori avranno precedentemente stampato il foglio con il quiz che verrà consegnato al termine della visione cartone animato. Di seguito le domande del quiz (le risposte sono tra parentesi).

Il quiz può essere svolto fornendo a ogni gruppo il foglio e attribuendo punteggio al tempo di consegna e alla correttezza delle risposte.

1. Come si chiama la città in cui si svolge la storia? (Modesto, in California)
2. Come Susan diventa Ginormica? (Meteorite)
3. Come si chiama il suo fidanzato – quasi sposo - e che mestiere fa all'inizio della storia? (Derek, conduttore previsioni meteo)

4. Quali sono i sogni/desideri dei seguenti personaggi? DEREK (diventare un conduttore TV famoso) - SUSAN (sposarsi e vivere felicemente) - DR. SCARAFAGGIO (allungare la durata della vita umana) - ANELLO MANCANTE (spaventare, essere riconosciuto come il mostro più forte) - GALLAXHAR (creare un pianeta con suoi cloni, da poter comandare)
5. Come riescono a far muovere Insettosauro? (Attraverso fari di luce)
6. Cosa fa il Presidente degli Stati Uniti per mettersi in contatto con la sona aliena? (Suona la tastiera)
7. Come si chiama il materiale che Gallaxhar vuole estrarre dal meteorite e poi da Susan? (Quantonium)
8. Quali parti del corpo vengono scansionate dall'uomo che entra nella sala riunioni del Presidente USA? Dirle nell'esatta sequenza! (Mano, piede, lingua, gomito, sedere)
9. Come si chiama il luogo in cui si trovano rinchiusi i mostri? (Area 51)
10. Cosa era B.O.B. prima di diventare un "mostro"? (Pomodoro)
11. Perché la sonda aliena attacca Ginormica? (Per estrarre da lei il quantonium)
12. Quanti occhi ha Gallaxhar? (Quattro)
13. Quando Susan torna dai suoi genitori pensa che i suoi cambiamenti saranno accettati. Quali sono le reazioni di Derek e dei genitori?
14. Che animale è il mostro che i "mostri" dovranno affrontare a Parigi, sul finale? (Lumaca gigante).

Il numero delle domande e la scelta delle stesse può variare a seconda dell'età dei partecipanti.

Attenzioni COVID: Stare nello stesso luogo per oltre 90' significa rimanere per molto tempo in uno spazio chiuso. Si consiglia di areare bene i locali e di dividere il film in due tempi.

Attenzioni educative: il film è del 2009 ed è abbastanza conosciuto, per cui potranno esserci ragazzi che lo hanno visto. Non importa sapere "come va a finire" e, nel caso in cui qualche ragazzo o educatore facesse lo "spoiler", sarà importante ricordare che guardiamo il cartone animato per conoscere meglio la storia del GGG e il messaggio che ci vuole comunicare. Esortare quindi a prestare attenzione a tutti i dettagli.

Condivisione: Terminato il gioco a quiz, proporre una riflessione partendo dai seguenti nuclei.

- Il punto di partenza di Susan. Scrivere su un foglio grande i seguenti aggettivi e farli spiegare a loro: remissiva, sognatrice, preoccupata, debole, delusa, felice, generosa, normale, sicura di sé, arrabbiata (aggiungerne altri a piacimento). Domandare: "Quali caratteristiche ha Susan prima di diventare Ginormica?"; segnare le risposte sulle parole stesse (una x ogni voto). La sceneggiatura ci propone una ragazza che sogna cose semplici e belle, ma è incapace di riconoscerle e portarle avanti. Si sottovaluta e lascia che il fidanzato la condizioni (forse lo fanno anche i genitori/le amiche). L'educatore faccia emergere l'opinione dei ragazzi mettendo a fuoco questo aspetto. La città di Modesto (che esiste realmente in California) offre a noi italiani una simpatica riflessione: che cosa vuol dire la parola "modesto" in italiano? Educatori, vocabolario alla mano!

- Come sono le reazioni di coloro che incontrano i "mostri"? Sono spaventati o tranquilli? Sono disgustati? Far emergere la difficoltà che anche noi incontriamo quando vediamo qualcosa di "diverso" dalle nostre attese (suggerimento all'educatore: pensiamo a quando incontriamo persone con disabilità). Che cosa vuol dire la parola "mostro"? Attendere le loro definizioni.

- Il vero significato della parola "mostro", alla quale, in genere, diamo una connotazione paurosa. In realtà, essa deriva dal latino "monstrum", che significa "prodigio" ed è riferito a "cose e fenomeni straordinari", addirittura appartenenti al divino. Allora, dal punto di vista cristiano, ognuno è un mostro, perché in ognuno c'è qualcosa di straordinario e, noi professiamo, di divino (siamo fatti a immagine e somiglianza di Dio). Spesso però, abbiamo paura di ciò che è diverso da quello che ci aspettiamo, perché non lo conosciamo. Dovremmo guardare il mondo con occhi che vogliono conoscere e stupirsi!

- Il punto di arrivo di Susan. Riprendere gli aggettivi iniziali e chiedere quali caratteristiche ha Susan alla fine del film, in cui sembra aver compreso di essere "formidabile": remissiva, sognatrice, preoccupata, debole, delusa, felice, generosa, normale, sicura di sé, arrabbiata (aggiungerne altri a piacimento).

- Sogni di felicità per tutti. Forse questo film ci insegna che "fare sogni giganti" potrebbe significare scoprire la grandezza dell'amore di Dio, il quale ci ha dato doni giganti e tanti fratelli e sorelle con cui condividerli in un sogno di felicità per tutti, insieme, come una sola grande famiglia umana (Susan voleva sognare insieme a Derek una vita felice insieme come una "sola squadra", Derek no).

Il Grest ti permette di incontrare ragazzi e compagni molto diversi da te.

Questa diversità spesso si traduce in **GIUDIZI** frettolosi rispetto al loro agire o al comportamento che mettono in atto; un **GIUDICARE** che diventa troppe volte un freno nella relazione.

Solo una sana abitudine alla sospensione del **GIUDIZIO** mette i tuoi vari interlocutori a loro agio e permette al rapporto di crescere.

5

Titolo: LA GROTTA

Parola maestra: GIUDIZIO

Il primo approccio con il gigante non è dei migliori: Sofia è certa che di lì a poco non farà una bella fine. Ad influenzarla nel suo GIUDIZIO negativo non è solo l'aspetto mostruoso del gigante, ma anche l'atmosfera tetra della grotta in cui la conduce.

La grotta

TIPOLOGIA "SCENA A DUE": GGG - SOFIA

La scena può cominciare dal fondo con il gigante che avanza verso il palco. Qui ci sarà la scenografia che rappresenta l'interno della grotta, dimora del GGG. Necessari: un tavolo con una sedia e, ad un angolo, uno scaffale pieno di tanti barattoli colorati etichettati. Ogni altro particolare (dispense, mobili...) può servire a riempire e rendere più bella la scenografia che sarà utile anche per le puntate successive. Appena sotto il palco, invece, la scenografia riproduce l'arido paese dei giganti con terra di fondo gialla (realizzabile con stoffe o carta da pacchi gialla), alberi secchi a terra e rocce azzurre sparse (realizzabili con carta pesta o cartoni)

Se il GGG sapesse utilizzare i trampoli, potrebbe camminare tra i ragazzi, per poi salire sul palco e, dietro le quinte, togliere i trampoli.

GGG: Convenire tornare a casa tutto di subito.

SOFIA (fuori scena, spaventata): Casa? Ma dove potrà mai abitare un essere così mostruoso! Da questo buchino forse posso vedere qualcosina in più!

GGG: Già mi lo immagino cosa starà provando la signorina popollana nel fagotto! Le sembrerà certo di volare, con me che sgambetta veloce verso Paese dei Giganti.

SOFIA (fuori campo): Incredibile! Va talmente forte che non riesco più a vedere i contorni del paesaggio! Il vento mi punge le guance e mi riempie gli occhi di lacrime, mi fischiano persino le orecchie! Sembra quasi che i suoi piedi non stiano più sul suolo e stia volando!

A metà del percorso che il GGG fa per spostarsi dal fondo della platea al palco, si può sistemare una stoffa azzurra a simulare l'Oceano.

GGG (attraversando la stoffa azzurra): Speriamo che la popollana non mi va a scivolare via proprio ora che essere sull'Oceano! Sarebbe come ricercare un lago in un pagliaccio!

SOFIA (fuori campo): Cooooosa? Stiamo attraversando l'oceano? Se ci penso, effettivamente, la sensazione è proprio quella. Sarà la paura, non so, ma mi sembra di stare qui da ore e ore. Non ho idea di quanto tempo sia passato...

GGG (giunto sotto il palco e rallentando l'ampiezza dei movimenti): Bene, grosso di strada essere fatto! Ci siamo quasi.

SOFIA (fuori campo): Ehi, mi pare che stia rallentando! Che posto orribile... che desolazione!

Il gigante va dietro le quinte. Si sente il rumore registrato di un masso che si sposta o del GGG che fa uno sforzo, poi va sul palco, poggia il fagotto di coperta sul tavolo e va a sistemare in un angolo del palco il suo mantello, la tromba e la valigia.

SOFIA (fuori campo, disperata): Eccomi, ci siamo. È pronto a mangiarmi. Nuda e cruda, probabilmente. O forse prima mi darà una bollita. O mi preferirà fritta. Mi getterà come una fetta di lardo in un'enorme padella sfrigolante di burro. Che fine triste che sto per fare... Mannaggia alla mia curiosità!

GGG: Eccoci a casa. E anche in dolce compagnia!

SOFIA (fuori campo, disperata): Oh, no... ha detto dolce! Forse sa già come sono di sapore! E che saranno mai quegli innumerevoli barattoli di vetro! Ce ne sono dappertutto! Forse mi spezzetta e mi divide tra i barattoli come un sott'olio!

GGG (avvicinandosi al tavolo): Ah! Ora noi vede che c'è qui di bello.

Inizia ad aprire il fagotto che ha in mano.

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; **lasciamo tacere** ciò che è intorno a noi.

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo, che riempivi di luce i profeti
e accendevi parole di fuoco sulla loro bocca,
torna a parlarci dei sogni di Dio.

Il barattolo

Il Signore mi disse: "Ecco il mio servo che io sostengo, il mio eletto di cui mi compiaccio. Ho posto il mio spirito su di lui; egli porterà il diritto alle nazioni...«Io, il Signore, ti ho chiamato per la giustizia e ti ho preso per mano; ti ho formato e ti ho stabilito come alleanza del popolo e luce delle nazioni, perché tu apra gli occhi ai ciechi e faccia uscire dal carcere i prigionieri, dalla reclusione coloro che abitano nelle tenebre". (Is 42,1-7)

Isaia annuncia al popolo che arriverà un **Salvatore**, una persona su cui Dio pone la sua fiducia, una persona che Lui rende capace per una grande missione di liberazione e di alleanza. Anche Sofia avrà una grande missione da compiere insieme al GGG. Sofia ancora non lo sa e rischia di dare un brutto **GIUDIZIO** sul GGG. Oggi chiediamo la grazia di **non** dare un giudizio affrettato ma di riconoscere che ogni persona è un dono e ha una missione da compiere per il bene di tutti.

Sveglia

Si dividono i ragazzi a coppie, e vengono messi uno davanti all'altro seduti mantenendo il distanziamento, mentre l'animatore farà una serie di domande (colore preferito, sport... carattere...). Si sceglie chi dei due della coppia deve rispondere per primo, ma questo non risponderà su di sé, ma come se fosse il compagno davanti. Poi si fa cambio. Alla fine di ogni domanda chi ha indovinato la risposta prende un punto; alla fine del questionario si vede chi ne ha indovinate di più nella coppia e fra tutte le coppie. Si può, tornati insieme, fare riflettere i ragazzi sul tema dei **pregiudizi**.

L'acchiappasogni

Guardati intorno e scegli nel tuo gruppo squadra la persona che **hai giudicato** meno simpatica o con cui non parleresti mai, ed entro sera condividi un po' di tempo con lui, anche solo nel gioco, e trova almeno una sua caratteristica positiva.

Cacciatori di sogni

Tu sai quanto un **giudizio cattivo possa ferire** e buttare giù, soprattutto quando è un pregiudizio, quando non ha appigli nella realtà ma è pura falsità. Gesù ci ha detto: **"non giudicare per non essere giudicato"**, infatti Dio guarda il cuore non l'esterno, e conosce il nostro valore. In questo giorno, allenati a non giudicare e condannare gli altri per ciò che vedi, ma con coloro che sei tentato di condannare tenta un dialogo per andare più in profondo.

Tutto può essere

Gioco + Variante COVID

Finalità: comprendere l'importanza di approfondire una relazione o la conoscenza di qualcuno prima di giudicare.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: carte da gioco realizzate con disegni e foto reperite dagli animatori, in numero pari a 4 per ogni ragazzo presente.

Istruzioni: prima di cominciare, gli animatori avranno preparato un mazzo di carte con delle immagini/fotografie che disporranno in modo visibile per terra. Tutti i ragazzi, adeguatamente distanziati tra loro, sceglieranno a turno una carta, fino a che le carte non siano state tutte distribuite e ciascuno abbia 4 carte davanti a sé. Il criterio di scelta delle carte deve essere funzionale al gioco e spiegato all'inizio, prima della scelta. Sarà l'animatore a spiegare: "Tra queste carte ce ne sono alcune positive e altre negative.

A ciascuna di esse è assegnato un punteggio preciso e la vera identità dei personaggi e degli oggetti riportati su ogni carta, sarà svelata attraverso il racconto di una storia". Gli educatori, infatti, avranno ideato anche una storia con quegli oggetti e quei personaggi e avranno affidato ad ogni carta un punteggio positivo o negativo da 1 a 5, a seconda del ruolo dato a quell'elemento nella storia. Prima di iniziare ad ascoltare il racconto, ogni ragazzo condividerà con il gruppo la spiegazione delle scelte fatte. Ogni volta che il personaggio o l'oggetto fa la sua prima comparsa nella storia, ne viene svelato il suo punteggio. Alla fine della storia, vince chi ha in mano le carte la cui somma dei punteggi svelati è maggiore.

Varianti 11-14: durante il racconto della storia, ogni tanto si faranno delle interruzioni per permettere ai ragazzi di scambiarsi o barattare delle carte tra loro.

Attenzioni COVID: nello scegliere le carte, i ragazzi dovranno essere ben distanziati tra loro. Per permettere che le carte si vedano bene anche a distanza, si può scegliere di realizzarle anche molto grandi (es. 1 foglio A4 o addirittura 1 foglio A3). Nella variante 11-14 anni, sarà solo un animatore a spostare le carte da un ragazzo all'altro, igienizzando le mani ogni volta.

Attenzioni educative: con i più piccoli, può succedere che la fase di scelta delle carte sia difficile perché magari più ragazzi desiderano la stessa carta. Inserire sorteggi o stabilire a priori dei criteri (sceglieranno i ragazzi in ordine dal più piccolo al più grande).

Condivisione: al termine del gioco, confrontare le scelte iniziali delle carte con gli esiti finali. Come mai una carta era stata giudicata tanto negativamente o, al contrario, positivamente? Cosa condiziona e ha condizionato i nostri giudizi? Quanto ci facciamo condizionare anche nella quotidianità dalle apparenze e dai giudizi affrettati?

Riconoscersi e Riconoscere
Attività + Variante COVID

Finalità: aiutare i ragazzi a comprendere che alcune caratteristiche di se stessi possono anche restare incomprese agli altri e far loro sperimentare l'importanza di non stancarsi mai di creare relazioni profonde che superino ogni equivoco.

Destinatari: 8 - 14 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni, con possibilità di poggiarsi da qualche parte per scrivere.

Occorrente: (per ciascun ragazzo) fogli bianchi e penne.

Istruzioni: i ragazzi saranno disposti in cerchio. Ognuno dovrà descrivere un compagno: personalità, caratteristiche fisiche generali (non come è vestito quel giorno, per intenderci), accessori consueti, gesti e parole familiari, comportamenti abituali. Quando tutti avranno terminato, si leggeranno a turno le descrizioni e ciascuno dovrà riconoscersi nella propria descrizione. Alla fine, ci sarà una condivisione su quanto emerso.

Varianti 6-8: i bambini possono sostituire la descrizione scritta con un disegno.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede contatto fisico, per cui l'unica attenzione da avere è quella di fornire a ciascuno il suo materiale e fare in modo che tutti siano ben distanziati.

Attenzioni educative: il gruppo deve svolgere l'attività con molta serietà e nel pieno rispetto dell'altro; è, pertanto, molto importante spiegare preliminarmente che sono esclusi dalla riflessione commenti troppo negativi o sfottò sull'aspetto fisico. Per assicurarsi che ciascuno abbia la sua descrizione, gli animatori potrebbero direttamente assegnare a ciascun ragazzo un compagno da descrivere.

Condivisione: al termine dell'attività, riflettere sul fatto che, a volte, ciò che sembra, potrebbe non corrispondere alla realtà. Questo è vero anche perché spesso siamo noi stessi a giudicarci e a comportarci diversamente da come vorremmo essere conosciuti e compresi.

Il quadro delle bellezze non scontate

Attività COVID free

Finalità: comprendere che anche la cosa più insignificante e apparentemente di poco valore può nascondere una bellezza e una sua utilità. Per cui… mai esprimere giudizi superficiali sulle cose!

Destinatari: 8 – 14 anni **Durata:** 60'

Spazio: l'attività è pensata per essere realizzata a distanza.

Occorrente: materiale da riciclo (vecchi giornali, fogli da buttare, contenitori e carte regalo sgualcite, pasta sporca, tappi,...); materiale di cancelleria (tempere, pennarelli, cartoncini, cartelloni, colla, pennelli,...); un foglio di cartoncino.

Istruzioni: i ragazzi vengono invitati a preparare, per l'attività, elementi di scarto inutili o che andrebbero buttati perché di poco valore. Non si spiegherà da subito l'attività. Una prima fase del lavoro, consisterà nel confrontarsi sul materiale recuperato, esprimendo giudizi sul valore, sulla bellezza e l'utilità di quanto selezionato. Successivamente, si farà un brainstorming a partire dalla parola "Giudizio". I termini o concetti che potranno venire fuori possono essere i più disparati; se ne sceglieranno alcuni che costituiranno i titoli dei quadri che ciascun ragazzo dovrà realizzare con il materiale reperito. Aiutandosi con colla, tempere e pennarelli si darà quindi vita a qualcosa di unico ed irripetibile. I quadri potranno poi essere portati in Oratorio per allestire una mostra sul tema.

Varianti 6-8: si possono fornire ai bambini dei disegni in bianco e nero da stampare, chiedendo loro di "colorarli" attaccando delle palline accartocciate di piccoli pezzi di carta colorati.

Attenzioni educative: prima di cominciare l'attività, assicurarsi che tutti abbiano il materiale pronto.

Condivisione: al termine dell'attività, dopo aver guardato i lavori di tutti, si discuterà insieme sui giudizi affrettati dati in merito al materiale; come per il gioco precedente, ricordiamo ai ragazzi, che spesso facciamo così anche con le persone, esprimendoci frettolosamente e solo dopo aver guardato l'aspetto esteriore. È solo una conoscenza più profonda che ci consente di conoscere la vera bellezza nascosta di ogni cosa.

Conoscere la "land art" di Nikola Faller

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: l'importanza della prospettiva

Istruzioni: in fotografia, la prospettiva è importante come nella vita. L'attività proposta, partendo dalla conoscenza di un artista molto originale, vuole portare i ragazzi a capire proprio l'importanza della prospettiva prima di esprimere il proprio giudizio.

I ragazzi rifletteranno sul tema del "GIUDIZIO", guardando innanzitutto i lavori dell'artista Nikola Faller, famoso per i suoi capolavori sulla spiaggia: vedendo i suoi lavori ad altezza d'uomo, non si riesce a percepire la grandezza e la bellezza del disegno; solo cercando un punto di vista più alto è possibile ammirare il grande quadro.

In una seconda parte dell'attività, ogni gruppo, insieme ai propri educatori dovrà scattare due foto: una di un soggetto apparentemente insignificante; l'altra, dello stesso soggetto, preso da un'angolatura differente, affinché venga mostrato in tutto il suo splendore e significato. Ad esempio, tornando ai disegni dell'artista, la prima foto potrebbe essere quella di un solco fatto nella sabbia. La seconda, invece, la foto dell'intero disegno ripresa dall'alto.

Alla fine, i lavori di ogni gruppo potranno essere incollati su appositi cartelloni dagli animatori. Verranno poi mostrati i cartelloni come fosse una mostra, in un luogo dell'oratorio comune a tutti.

Profeta GEREMIA

Geremia ha unito le vicende personali alle sorti della sua profezia.

Ha un carattere mite e, all'inizio della sua missione, giovane inesperto, deve affrontare il momento più difficile e decisivo della storia d'Israele, quello che conduce all'esilio in Babilonia.

Egli le tenta tutte per scuotere il torpore del popolo con una predicazione che chiede una **radicale conversione.**

Viene accusato di pessimismo religioso e di disfattismo politico. Per questo viene perseguitato da parte dei capi del popolo.

La sua vita, più volte in pericolo, si conclude in Egitto, dove è condotto contro la sua volontà.

Il suo messaggio di speranza è quello della possibilità di **un'alleanza nuova scritta nel cuore d'Israele.**

La GENTILEZZA oltre ogni aspettativa e oltre ogni abitudine.

La GENTILEZZA come balsamo nella relazione umana e come strada maestra per prendersi cura dell'altro.

La GENTILEZZA, una disposizione d'animo sulla quale allenarsi durante tutta l'attività estiva per generare un cambiamento in noi e nell'altro.

6

Titolo: IL GGG

Parola maestra: GENTILE

Oltre ogni aspettativa, il gigante si dimostra non solo innocuo, ma addirittura GENTILE e premuroso.
Al contrario del GGG, gli altri giganti se la mangerebbero volentieri, benché ciascuno abbia le sue preferenze in quanto a gusti di "popollani".

il GGG

TIPOLOGIA "SCENA A DUE": GIGANTE - BAMBINA

La scenografia è quella della puntata precedente: l'interno della caverna in cui vive il GGG. Sul tavolo possiamo mettere un vaso con le bandiere dei paesi che il GGG pronuncerà e fare in modo che le mostri una per una al momento opportuno durante la scena.

Il gigante, è incurvato sul tavolo per vedere Sofia più da vicino.

GGG (stiracchiandosi, quasi con un ruggito): Io ha fame!

SOFIA (balbettando): Pre... prego, non mi mangi!

GGG (scoppiando a ridere): Cosa? Solo perché io è un gigante, tu pensa che io è un buongustoso canniballo?

SOFIA: Beh... io...

GGG (ironico): Ha ragione, proprio! I giganti è tutto canniballo e assassinistro! Ed è vero che si pappa i popolli della terra!

SOFIA (timida): Ma... ma dove siamo?

GGG: Ora noi si trova nel Paese dei Giganti! E i giganti è dappertutto! Là fuori c'è il famoso Crocchia-Ossa! E Crocchia-Ossa si crocchia ogni sera due popollani e se li ciuccia per cena! Un rumore da spaccarti le orecchie! Un rumore di ossa crocchiate che si sente crizze-crazze per chilometri!

SOFIA: Ahia, aiuto!

GGG: Crocchia-Ossa mangia solo gente del popollo gallese (prende bandiera). Ogni notte galoppa nel Galles per papparsi i Gallesi.

SOFIA (un po' indignata): E perché i Gallesi? Che cos'è che non va con gli Inglesi?

GGG: Crocchia-Ossa dice che i Gallesi è molto più sugoso e smaccheramelloso! Crocchia-Ossa dice che il popollo Gallese ha un profumo più buono. Dice che i Gallesi del Galles ha gusto di gallo.

SOFIA: Beh... Può darsi.

GGG: Certo che può darsi! Ogni popollo è godurioso e diverso. Qualcuno è smaccheramelloso e qualcuno è schifezza. Lo Spaniolio (prende bandiera) è pieno di schifezza. Nessun gigante mangia lo Spaniolio, mai.

SOFIA: Perché no?

GGG: Perché lo Spaniolio sa di olio.

SOFIA: Possibile anche questo effettivamente. (Tra sé, spaventata) Ma dove intende andare a parare? Non so, ma devo dargli corda lo stesso e fingere che mi piacciono le sue spiritosaggini... sempre (ancora più spaventata), sempre che siano davvero spiritosaggini! E se invece si sta solo facendo stuzzicare l'appetito parlando di cibo? Mammamia, è la fine!

GGG: Ohi, tu mi sentaaaaa? Parlo con te! Ogni popollo ha un gusto diverso. Per esempio, il popollo di Panama (prende bandiera) ha un forte sapore di cappello.

SOFIA: Perché di cappello?

GGG: Tu non è molto furba. Io credeva che la gentiicchia di tutti i popolli è piena di cervello, ma la tua testa è più vuota di un din don.

SOFIA: Mi scusi... Senta gigante, che ne dice della verdura, le piace la verdura?

GGG (sospettoso): Tu cerca di cambiar discorso. Noi è parlando sul sapore dei popolli.

SOFIA: Giusto giusto, mi scusi ancora. Continui pure. (Tra sé) Ci manca solo che lo faccio arrabbiare, adesso!

GGG: I popolli della terra c'è in bilioni di sapori. Per esempio, il popollo della Colomba (prende bandiera) ha un forte gusto di volalite. C'è qualcosa di molto uccelloso nella Colomba.

SOFIA: Lei vuol dire Colombia.

GGG: Colomba, Colombia, niente giochi di parole con me, capito? Ora io ti dà un altro esempio: i popolli delle Isole Shetland (prende bandiera) lascia un tremendo gusto di lana sulla lingua, come mangiare palle da golf.

SOFIA: Come mangiare un golf, forse.

GGG: Di nuovo giochi di parole! E no, eh! Questo è un soggetto serio e affondamentale. Può io continuare?

SOFIA (mortificata): Prego.

GGG: La popollazione di Terranova (prende bandiera) ha gusto di cane.

SOFIA: Certo, i Terranova sono cani.

GGG: Falso! Il popollo della Terranova ha un gusto di cane perché ha un gusto di labrador!

SOFIA: E allora di che sa la gente del Labrador?

GGG: Di Terranova!

SOFIA: Non crede di fare un po' di confusione? (Tra sé) Ma questo è mezzo matto!

GGG: Io è un gigante molto confusionato, ma cerca di fare il suo meglio. E non è neanche un poco così confusionato come gli altri giganti. Conosco uno che galoppa ogni sera fino a Wellington (prende bandiera) per cena.

SOFIA: Wellington? E dov'è?

GGG: Tu ha le pigne in testa! Wellington è in Nuova Zelanda. Il popollo di Wellington ha un sapore particolarmente smaccheramelloso.

SOFIA: E che sapore ha?

GGG: Di generale inglese.

SOFIA: Già, avrei dovuto indovinarlo. (Inspirando profondamente e parlando velocemente tutto d'un fiato) Va bene, inutile girarci intorno. Se deve mangiarmi, meglio finirla qui piuttosto che tirarla per le lunghe. Mi dica, lei che tipo di popollo mangia?

GGG (ridendo): Io? Io mangiare i popolli della terra? Questo mai! Gli altri sì! Tutti gli altri... glupp! Il suo popollo ogni notte, ma io no! Io è un diverso! Io è un gentile gigante confusionato! Io è il solo gentile gigante confusionato in tutto il Paese dei Giganti!

IO è il GRANDE GIGANTE GENTILE!

Io è il GGG. E qual è il tuo nome?

SOFIA: Il mio nome è Sofia (tra sé) e non posso credere alla notizia meravigliosa che ho appena sentito. Forse non sono del tutto spacciata!

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Le affidiamo a Gesù nel **segreto del nostro cuore.**

Tromba soffia-sogni

Vieni in noi, Spirito Santo,
Spirito dell'amore:
riversa sempre più la carità nei nostri cuori.

Il barattolo

Mi fu rivolta questa parola del Signore: «Prima di formarti nel grembo materno, ti ho conosciuto, prima che tu uscissi alla luce, ti ho consacrato; ti ho stabilito profeta delle nazioni». Risposi: «Ahimè, Signore Dio! Ecco, io non so parlare, perché sono giovane». Ma il Signore mi disse: «Non dire: «Sono giovane». Tu andrai da tutti coloro a cui ti manderò e dirai tutto quello che io ti ordinerò. Non aver paura di fronte a loro, perché io sono con te per proteggerti». Oracolo del Signore. Il Signore stese la mano e mi toccò la bocca, e il Signore mi disse: «Ecco, io metto le mie parole sulla tua bocca». (Ger 1,4-9)

Dio ha guardato Geremia fin da prima che nascesse e l'ha guardato con **GENTILEZZA** e amore. Dio è grande ma non è prepotente e non usa la forza ma la gentilezza e la **cura**, anche di fronte ai dubbi e alle richieste del giovane Geremia.

Sofia impara che gigante non vuol dire per forza cattivo, ma ci può esser **GENTILEZZA**. Dio ci ha pensato e voluto, ci guarda con benevolenza e ogni giorno ci tratta con **GENTILEZZA**, non facendoci mancare segni del suo bene per noi, segni ci sostengono ogni giorno nel vivere la nostra missione.

Sveglia

Partendo dalla storia e dalla **gentilezza** del GGG si costruisce con i ragazzi il **decalogo** della gentilezza al Grest; alla fine dell'attività ogni ragazzo sceglie una regola "gentile" da vivere nella giornata.

L'acchiappasogni

Durante la giornata ci saranno tanti momenti di tensione (il caldo, una sconfitta, un'attività che non riesce), scegli di **vivere la gentilezza** in un momento in cui ti vorresti lasciare andare al lamento, alla rabbia o alla vendetta.

Cacciatori di sogni

C'è uno sguardo di benevolenza all'inizio della nostra vita, non dobbiamo meritarci il nostro stare al mondo: il tuo esserci è **una carezza di Dio** per il mondo. Ecco perché un atto di gentilezza ricevuto se lo lasciamo scendere fin nel profondo del cuore, genera **gentilezza e benevolenza**, perché ci riporta allo sguardo originario di Dio. Oggi **allenati** alla gentilezza, soprattutto quando ti sembra proprio l'ultima via che useresti e lasciati sorprendere.

Ad ognuno il suo gusto, ma tutti gentili!

Gioco + Variante COVID

Finalità: scoprire e rafforzare la coesione e il senso di gruppo e di squadra; riflettere sul tema della gentilezza.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 120'

Spazio: esterno/interno, di ampie dimensioni.

Occorrente: cartoncini di uno stesso colore per ciascuna squadra, ciascuno con una lettera della parola "gentilezza"; tanti cartoncini ed elastici da mettere alla fronte per poter esibire il proprio codice (come nel gioco classico dell'Alce Rossa), come un frontino (si può anche realizzare semplicemente una fascia di carta).

Istruzioni: si tratta di un gioco di movimento nel quale ogni singolo ragazzo, giocherà singolarmente ma per il bene della squadra. Ogni squadra sarà corrispondente ad una popolazione che i Giganti amano mangiare: abitanti del Galles, di Panama, della "Colomba", i "Terranova" delle Isole di Shetland, i Wellington.

Come prima cosa, si dovrà individuare una base di riferimento per la squadra. Al via del gioco, ognuno dovrà andare a recuperare i 10 cartoncini del colore della propria squadra, su ciascuno dei quali c'è una lettera che compone la parola "GENTILEZZA".

I talloncini saranno sparsi in alcuni punti del campo da gioco e sorvegliati dai Giganti (animatori) che si collocheranno a protezione dei cartoncini ma non potranno muoversi. I Giganti potranno "bloccare" i giocatori, chiamando i numeri o le lettere che avranno sulla fronte (come nel gioco "alce rossa"). Se i giocatori vengono catturati (se cioè viene detto ad alta voce il loro codice) dovranno andare dal GGG (il conduttore del gioco che si trova in un punto ben definito del campo da gioco) che donerà loro un'altra vita (un altro codice) solo dopo aver ricevuto la richiesta con gentilezza (Es: "per favore gentile gigante mi potrebbe dare una vita?"). Recuperata la vita, il giocatore potrà tornare in campo. Una volta recuperati e portati alla base tutti i talloncini, ogni squadra dovrà preparare una scenetta, una canzone, una poesia o una pubblicità per convincere i Giganti ad essere gentili come il GGG e quindi a non mangiarli. Le rappresentazioni saranno votate da una giuria apposita. Vince la squadra che ottiene più voti sommando quelli della scenetta con quelli conquistati in base all'ordine di recupero dei talloncini: chi finisce prima 10 punti, e via via a scalare di due punti in ordine di arrivo.

Varianti 6-8: individuare aree gioco più ristrette e non sparpagliare troppo i talloncini. I cartoncini da recuperare possono essere di meno e comporre la parola "GENTILE".

Attenzioni COVID: il capogioco che distribuisce i codici delle nuove vite deve igienizzare ogni volta le mani.

Attenzioni educative: è importante verificare che vi sia lealtà durante il gioco e che tutti riescano a partecipare.

Condivisione: alla fine del gioco, chiedere ai ragazzi le difficoltà trovate durante il gioco e quali strategie hanno messo in atto; riflettere insieme sulle scenette e sul senso profondo della gentilezza che è venuto fuori.

Semina Gentilezza
Attività COVID free

Finalità: sperimentare la gioia di disseminare parole e gesti gentili.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 240'

Spazio: prima fase individuale e online, seconda fase nel quartiere.

Occorrente: (per ciascun ragazzo) post-it o foglietti e penne.

Istruzioni: l'attività è pensata per essere svolta dai ragazzi in forma individuale e a distanza. Qualora le condizioni sanitarie lo permettano, tutto può svolgersi anche in presenza, suddividendo i ragazzi in piccoli gruppetti accompagnati dagli animatori. Innanzitutto, i ragazzi dovranno scrivere su post-it o foglietti parole e gesti di gentilezza. In un incontro virtuale, si condivideranno le frasi/parole/gesti appuntati e si valuterà se ce ne sono alcuni da aggiungere o da eliminare. Successivamente, ognuno farà una passeggiata in giro per il quartiere e li attaccherà in luoghi strategici o (se le condizioni sanitarie lo permettono e con le dovute cautele) li consegnerà direttamente alle persone che incontra lungo la passeggiata. Dove possibile, scatterà una fotografia.

Varianti 6-8: per i più piccoli, è necessario coinvolgere le famiglie.

Attenzioni educative: trattandosi di un'attività che prevede una fase autonoma, occorre appurare che tutti partecipino e vivano positivamente la consegna delle frasi. Sarà importante, inoltre, dire ai ragazzi di avere molta cautela nel lasciare i foglietti in giro, evitando di "sporcare" il quartiere o esporli a intemperie; a tal proposito potrà essere utile avvertire la polizia municipale di questa iniziativa.

Condivisione: si potrà organizzare un successivo incontro di condivisione dopo la fase svolta individualmente nel quartiere; sarà importante chiedere quali sentimenti ed emozioni hanno provato durante l'attività, raccontando una situazione che li ha colpiti particolarmente.

"Mr Indifferent. Give in to giving"
Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: visione del cortometraggio "Give in to giving": https://youtu.be/WN18kGdPHzk

Istruzioni: un uomo cammina per strada con le mani in tasca, ignorando le situazioni di richiesta di aiuto che incontra, fino a quando fermo ad un semaforo, incontra una vecchietta che si aggrappa al suo braccio e attraversano la strada con lui. Mentre attraversano, una macchina rischia di metterli sotto e il signore in maniera istintiva salva la vecchietta. Da quel momento tirerà fuori le mani dalle tasche e comincerà a guardare intorno a lui e ad aiutare gli altri. Dopo aver visto il corto ci si dividerà in gruppi. In un primo momento, in ogni gruppo, gli animatori di riferimento potranno porre ai ragazzi delle domande stimolo sul cortometraggio visto:

- Cosa racconta il filmato?
- Quale caratteristica fisica aveva il protagonista prima dell'incontro con la vecchietta?
- Cosa cambia in lui dopo l'incontro con la vecchietta?

Le risposte verranno raccolte, attraverso parole chiave, in un cartellone suddiviso in due parti: cosa succede prima dell'incontro con la vecchietta e cosa succede dopo l'incontro.

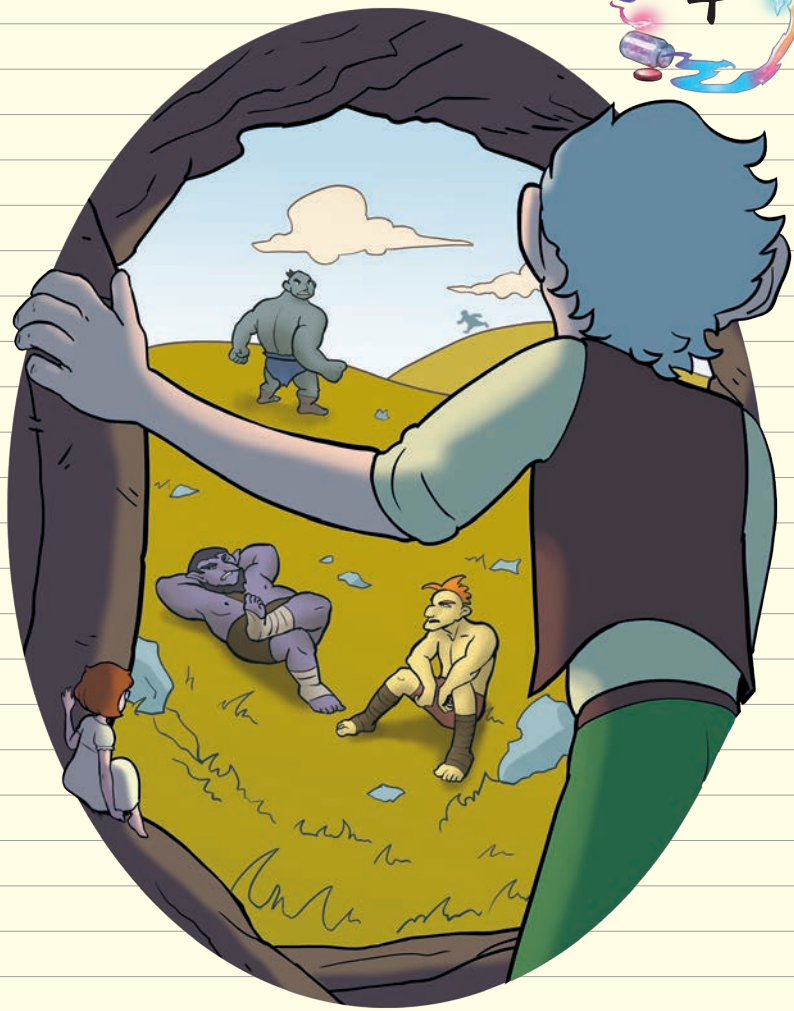
Sarà importante condividere e riflettere insieme su quali siano i gesti che mettiamo in atto mentre camminiamo, quale attenzione poniamo nei confronti dell'altro e come un semplice gesto possa cambiare il nostro modo di comportarci, ma soprattutto come possa propagarsi nel mondo e donare gentilezza e amore.

In un secondo momento, si chiederà ai ragazzi di raccontare un episodio simile a quello del video, che magari hanno vissuto in prima persona. Insieme, creeranno una storia che parla di gentilezza e la rappresenteranno agli altri (la modalità di rappresentazione potrà essere un mimo, una messa in scena senza parole con musica di sottofondo).

Mantenere fede alla parola data,
essere una persona retta,
portare a termini gli impegni presi.
Quando si fa un **GIURAMENTO**, si
devono porre in atto una serie
di comportamenti e di prese
di posizione intenzionali
che danno volto a parole
quali lealtà e determinazione.

Durante l'attività estiva,
se si potesse chiedere
di fare un **GIURAMENTO**,
probabilmente sarebbe quello
"di dare il massimo" ad ogni costo,
per trasformare ogni istante
in un momento indimenticabile.

7



Titolo: I GIGANTI

Parola maestra: GIURAMENTO

Ma perché il GGG ha rapito Sofia? La risposta è semplice:
sarebbe certamente andata in giro a spettegolare di aver visto un gigante.
Ecco perché ora resterà per sempre lì. Il GGG si fa fare un GIURAMENTO: mai
uscire dalla grotta; solo lì è al sicuro, fuori è morte certa in pasto ai giganti.

I Giganti

TIPOLOGIA "SCENA A DUE": GIGANTE - BAMBINA

La scenografia è quella della puntata precedente. Sofia è meno tesa e un poi più vicina al GGG.

SOFIA: Vorrei crederle, ci mancherebbe. Solo che mi chiedo: se lei è così carino e gentile, perché mi ha strappato dal mio letto e se ne è corso via con me?

GGG: Ma è ovvio! Perché tu ha visto me e se qualcuno vede un gigante, lui o lei bisogna portarlo via presti presti, innanziputto perché i popolli non crede veramente nei giganti, no? I popolli non pensa che noi esiste.

SOFIA: Beh... Io sì.

GGG (con tono esclamativo): Ah, ma solo perché tu mi ha visto! E io non può permettere a nessuno, neanche a una piccola babbina, che mi vede e poi se ne sta a casa sua. La prima cosa che tu farà è che tu andrà in giro con le tue zampette a canterellare "Ha visto un gigante! Ha visto un gigante!", e poi ci sarà per tutto il mondo una gran caccia al gigante, una enorme battuta "A caccia del gigante!", con tutti i popolli che andrà in cerca del grande gigante che tu ha visto, sempre più feroci e eccitati. Andrà sulle mie piste, mi cercherà e mi chiuderà in una gabbia per guardare me. E poi mi metterà nello zoo come attrazione con quel po' di ippopotamo e di cocodrindillo.

SOFIA (tra sé): Effettivamente non ha torto. Se qualcuno riferisse di aver visto un gigante perlustrare per le vie di una città in piena notte, nel mondo intero scatterebbe un'incredibile confusione!

GGG: Io scommette che tu avrebbe fanfaronato la notizia per tutto quello schifoso pianeta.

SOFIA (un po' dispiaciuta): Ora che mi ci fa pensare... Penso proprio di sì.

GGG: E questo non deve mai succedere.

SOFIA: Allora, che cosa mi capiterà adesso?

GGG: Se tu ritorna avvertirà tutto il mondo nelle teglievisioni, invece tu te ne starà qui con me per il resto della tua vita.

SOFIA (con disperazione): Oh, no!

GGG: Oh, sic! E ti consiglia di non sgattaiattolare fuori della caverna senza io, se no finirà come una cacca spiaccicata! Ora io ti mostrerà chi ti mangerà se vedrà il più piccolo mignolino di te!

SOFIA: Ok!

Il GGG aiuta Sofia a scendere dal tavolo e si dirige verso una quinta; mima il gesto di far rotolare una pietra (si può usare un suono registrato per rendere meglio l'idea) e suggerisce a Sofia di guardare fuori.

GGG: Da' un'occhiatina là fuori, babbinetta. Tu li vede?

SOFIA: Vedo delle sagome enormi, spaventose, che girano tra le rocce.

GGG: Questo è il Paese dei Giganti. E tutti quelli è giganti, ognuno di quelli.

SOFIA: Ma che schifo! Sono raccapriccianti così mezzi nudi, con quel pancione, quelle braccia smisurate e quei piedi enormi! Sono più alti e più larghi di te! Orribili davvero.

GGG: E di qui non vedi loro facce! Meglio così.

SOFIA: Ma che diavolo stanno facendo?

GGG: Niente, striscica e strascica aspettando la notte quando se ne andrà galoppando a cercare qualche popollo per cena. Crocchia-ossa galopperà nel Galles, naturalmente, ma tutti gli altri trotterà in posti diversi; ogni gigante ha il suo terreno di caccia favorito.

SOFIA: Qualche volta vanno anche in Inghilterra?

GGG: Spesso. Loro dice che il popollo inglese ha uno splendido sapore di plum-cacca.

SOFIA: Non riesco proprio a capire che cosa vuole dire.

GGG (con tono rassicurante): Non importa. Io non può parlare sempre giusto, qualche volta parla ingiusto.

SOFIA: E tutti quei mostri se ne andranno veramente stanotte a mangiare le persone?

GGG: Tutte le notti si ingozza di ogni tipo di popollo, tutti meno io. E per questo che tu diventerà come una cacca spiaccicata se uno di loro posa i suoi occhietti su di te. Ti leccherà via con un glupp, come un gelato!

SOFIA (con indignazione): Ma è un'azione orribile, mangiare la gente! È spaventoso! Com'è che nessuno prende provvedimenti?

GGG: E chi, secondo te?

SOFIA: Lei, non potrebbe...

GGG (con tono esclamativo): Ma per amor del gelo! Tutti i giganti che mangia uomini è enorme e molto feroce! È largo due volte più di me e misura più di due volte la mia altezza regale!

SOFIA (con stupore): Più di due volte?

GGG (con fermezza): E dice poco. Tu li vede da lontano, ma aspetta che viene più vicino. Tutti quei giganti è alto almeno venti metri con muscoli enormi e certi biciclìti! Io è un nano, un povero ratichico. Sette metri e venti, al Paese dei Giganti, è uno sputo.

SOFIA: Non si preoccupi, io la trovo un bel pezzo d'uomo. Le assicuro che i suoi alluci sono grossi come salsicce. Quanti sono i giganti?

GGG: Nove in tutto.

SOFIA: Questo significa che ogni notte, da qualche parte del mondo, nove disgraziati vengono divorati vivi?

GGG: Di più. Tutto dipende da quanto è grande un genere di popollo. Il popollo giapponese, per esempio, è molto piccolo, e un gigante deve ingoiare almeno sei Giapponesi per sentirsi sazio. Altri, come i Norvegesi o i Stelle e Strisce è molto più grande, e due o tre è già un buon leccabaffi.

SOFIA: E quei degenerati girano in tutti i paesi del mondo?

GGG: Tutti, meno in quello dello Spaniolio. Un gigante sceglie un paese secondo come gli gira. Se fa così caldo che si sente friggere come una noce di burro, probabilmente galopperà fino al grande ghiacciòlio del Nord per rinfrescarsi con un Eschimese o due. Un bell'Eschimese in carne è come un cornetto dal cuore di panna.

SOFIA (disgustata): Non ho motivo di dubitarne. Tutto questo è orribile!

GGG: Già! Tu, così piccola, non gli va neanche in un dente. Il primo che ti vede ti pizzica tra due dita e tu gli sparisci nel gorgozzolo come una briciola di pioggia.

SOFIA: Basta, richiudi e torniamo dentro. La loro vista mi è odiosa.

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Le affidiamo a Gesù nel **segreto del nostro cuore.**

Tromba soffia-sogni

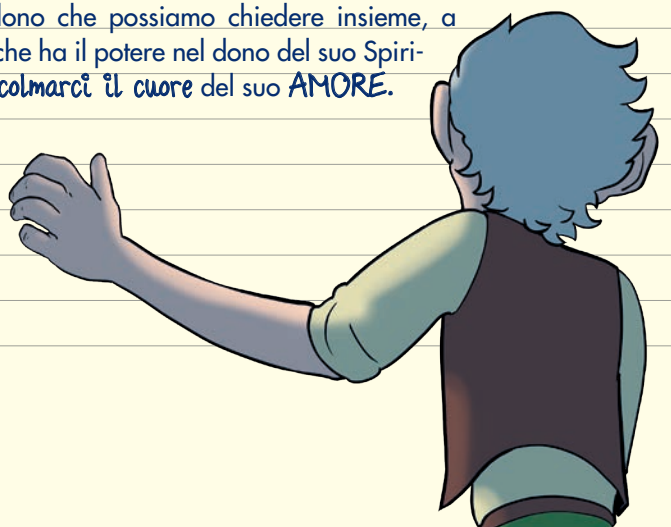
Vieni in noi, Spirito Santo,
Spirito dell'amore:
riversa sempre più la carità nei nostri cuori.

Il barattolo

Il Signore mi disse: "Ecco, verranno giorni - oracolo del Signore -, nei quali con la casa d'Israele e con la casa di Giuda concluderò un'alleanza nuova. Questa sarà l'alleanza che concluderò con la casa d'Israele dopo quei giorni - oracolo del Signore -: porrò la mia legge dentro di loro, la scriverò sul loro cuore. Allora io sarò il loro Dio ed essi saranno il mio popolo. Non dovranno più istruirsi l'un l'altro, dicendo: «Conoscete il Signore», perché tutti mi conosceranno, dal più piccolo al più grande - oracolo del Signore -, poiché io perdonerò la loro iniquità e non ricorderò più il loro peccato". (Ger 31,31-34)

Geremia annuncia che Dio prepara un **GIURAMENTO** di fedeltà e di alleanza con il popolo. Sarà un giuramento non esteriore ma scritto nel cuore, cioè scritto **nell'amore reciproco e nell'appartenenza.** Oggi impariamo che ogni promessa e **GIURAMENTO** di fare bene e di vivere questa giornata al massimo, passa da un desiderio del cuore, e non solo da un comportamento esterno.

È un dono che possiamo chiedere insieme, a Gesù, che ha il potere nel dono del suo Spirito di **ricolmarci il cuore** del suo **AMORE.**



Sveglia

Sono passati già alcuni giorni e sono chiari quali siano gli aspetti che stanno andando bene e quali no; si può citare il vaso dei sogni e chiedere ai ragazzi come sta andando rispetto a quello scelto: ci stiamo aiutando a realizzarli? Si scelgono alcune azioni da fare insieme e un animatore le scrive su un cuore in forma di giuramento, che, in cerchio, viene poi da tutti prestato.

L'acchiappasogni

Fra le attività del giorno scegli quella in cui fai più fatica e mettici tutto il tuo impegno nel realizzarla.

Cacciatori di sogni

La forza delle tue azioni e del tuo impegno è dentro di te, è inscritta in quello che chiamiamo cuore; lì abita la benevolenza, la gentilezza, la decisione nell'agire, lì abita la presenza di Dio in te. Ascoltalo oggi, e assecondalo quando ti invita a mettercela tutta, a non lasciarti scoraggiare da ciò che accade, a fare ciò di cui sei responsabile con impegno. Il tuo impegno sarà più forte di un giuramento.

Calcio giurato

Gioco + Variante COVID

Finalità: sperimentare il valore di un giuramento e la difficoltà di mantenere fede alla promessa fatta attraverso di esso.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'

Spazio: esterno, di medie dimensioni.

Occorrente: un pallone; un elenco di "giuramenti" riportati su un cartellone.

Istruzioni: il gioco consiste in una vera e propria partita a calcio nella quale le squadre si confrontano a chi fa più goals in un determinato tempo.

La differenza consiste nel fatto che, al doppio fischio dell'arbitro, ogni squadra deve scegliere e pronunciare un giuramento tra quelli riportati sul un cartellone e, da quel momento in poi, mantenere la promessa fatta fino al successivo doppio fischio dell'arbitro. Esempi di giuramento possibili:

- Giuriamo che da questo momento potranno toccare la palla solo le ragazze.
- Giuriamo che da questo momento giocheremo con le mani dietro la schiena.
- Giuriamo che da questo momento in poi metà di noi saranno fermi in campo e potranno giocare solo sul posto.
- Giuriamo che da questo momento cammineremo solo all'indietro.

Varianti 6-8: si può sostituire il gioco del calcio con un calcetto numerato nel quale i bambini si affrontano a coppie quando viene chiamato il loro numero corrispondente.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede grande contatto fisico se non quello di un normale scambio di palla e della marcatura a uomo. All'inizio del gioco, far fare un giuramento collettivo nel quale tutte le squadre si impegnano a non toccare e a non avvicinarsi troppo agli altri.

Attenzioni educative: parte della riflessione è centrata su quanto sia complesso tener fede ai giuramenti. Per far emergere meglio questo aspetto, l'arbitraggio del gioco è molto importante e deve essere anche molto pressante: occorre segnalare ogni irregolarità, anche la più piccola.

Condivisione: riflettere insieme sulle difficoltà incontrate. Quanto è stato semplice, quanto difficile mantenere i giuramenti pronunciati? Cosa rende difficile mantenere una promessa? Certamente la voglia di vincere, di guadagnarsi qualcosa, l'accanimento della sfida in corso possono averci distratto. È proprio così anche con le promesse che facciamo nella vita, difficili da mantenere proprio perché a volte siamo presi dal desiderio di arrivare primi in qualcosa o perché trascuriamo e minimizziamo i nostri giuramenti. Lo sforzo deve essere sempre quello di tenere a mente e stare concentrati sui giuramenti fatti, perché è in quell'impegno che si misura la nostra tenacia e il rispetto per noi stessi e per gli altri.

Giuro che...
Attività + Variante COVID

Finalità: riflettere sul valore di un giuramento e sulle tipologie di giuramenti che facciamo.

Destinatari: tutti **Durata:** 30'

Spazio: interno/esterno, di medie dimensioni

Occorrente: (per ogni ragazzo) 2 post-it e una penna; fogli bianchi; uno specchio.

Istruzioni: una prima parte dell'attività consiste nell'elencare frasi ed espressioni in cui siamo soliti usare le parole "Giuro che…", per esempio: giuro che la prossima volta studierò; giuro che ti ammazzo se lo fai di nuovo; giuro che non lo sapevo; giuro che vengo, e così via. Ogni frase verrà riportata su un foglio diverso e i fogli saranno messi in modo che siano visibili da tutti (su una parete o per terra). Ciascuno dovrà segnare un più ("+") su un post-it e un meno ("-") sull'altro, per poi andare a sistemare i suoi post-it su due dei fogli redatti insieme prima. Quello positivo andrà sul giuramento che ci consente di diventare persone migliori, quello negativo andrà sul giuramento che, al contrario, lascia emergere le nostre debolezze. Al termine di questa fase, a turno ci si avvicinerà a distanza di 1mt dallo specchio e, ad alta voce, si pronuncerà un giuramento personale che si intende fare per crescere e migliorare.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede contatto fisico, occorre solo disciplinare la fase dei post-it e dello specchio, facendo in modo che avvenga uno per volta, o in contemporanea ma distanziati.

Attenzioni educative: con i ragazzi più piccoli potrebbe essere necessario un aiuto degli animatori nella fase dei post-it e della definizione del giuramento personale. Inoltre, si potrebbero lasciare liberi di pronunciare il giuramento in silenzio (o solo con il labiale) tutti coloro che non vogliono esplicitare le proprie scelte personali.

Condivisione: al termine dell'attività sottolineare ai ragazzi che non tutti i giuramenti fatti ci permettono di diventare persone migliori; è molto importante saper distinguere questi aspetti per scegliere quali promesse introdurre nella nostra vita.

A caccia di giuramenti
Attività COVID free

Finalità: imparare a riconoscere le promesse importanti che la vita chiede a ciascuno.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: alcune ore per permettere ai ragazzi di prepararsi + 45' per il confronto (divisi in due momenti).

Spazio: l'attività è pensata per essere realizzata presso il domicilio dei ragazzi.

Occorrente: (per ogni ragazzo) il materiale che essi stessi avranno ricercato in casa.

Istruzioni: scopo dell'attività è "scovare" i giuramenti fatti e mantenuti dai membri della famiglia o dai ragazzi stessi e mostrarne le "prove". Occorre prevedere un primo momento di incontro online nel quale spiegare bene ai ragazzi lo scopo dell'attività a partire da una riflessione sul giuramento. "Cos'è un giuramento? È una promessa importante, un impegno che una persona assume dinanzi a qualcun altro". Spesso i giuramenti sono resi espliciti in documenti, testi, insomma… "lasciano traccia". Si potranno fornire loro alcuni esempi: la promessa di matrimonio dei genitori è un giuramento d'amore eterno fatto dinanzi a Dio, ma anche dinanzi allo Stato. Esiste un libro in cui loro hanno firmato il giuramento ed esisterà quasi certamente un video o foto che testimoniano questo momento. Ecco una prova perfetta di quel giuramento. Anche l'iscrizione a scuola di un ragazzo o il contratto di lavoro di un papà o di una mamma sono giuramenti di impegno esplicito. I ragazzi avranno alcune ore (ma volendo anche qualche giorno) per ricercare delle testimonianze di giuramento da condividere con i compagni in un secondo momento comune.

Varianti 6-8: i bambini saranno facilitati tramite un elenco di possibili giuramenti già scritti, relativamente ai quali devono effettuare delle ricerche o delle interviste ai genitori.

Attenzioni educative: nelle famiglie, potranno esserci casi di "giuramenti traditi"; si pensi a separazioni e divorzi. Nella fase preliminare di spiegazione, contemplare questa possibilità, spiegando che a volte, alcuni giuramenti devono fare i conti con le complessità della vita e possono essere rinegoziati.

Condivisione: l'aspetto di condivisione pervade gran parte dell'attività ed emerge nei momenti di confronto comune. Sarebbe bello se alla condivisione finale potessero partecipare anche alcuni genitori ai quali chiedere cosa rende difficile tener fede ad un giuramento o quanto è stato importante quel giuramento nella loro vita.

Il giuramento di Ippocrate

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: riflettere sull'importanza dei medici per garantire cure e salute alle persone.

Istruzioni: in questi mesi, il ruolo dei medici e degli operatori sanitari si sta rivelando importantissimo per tutti noi. Benché svolgano un lavoro come tutti, il confronto con la malattia, con la sofferenza degli altri, con la morte, rende la loro professione una vera e propria missione.

Intorno al IV secolo a.C. un certo Ippocrate aveva redatto un giuramento che tutti i medici avrebbero dovuto fare prima di intraprendere il proprio percorso professionale. Per secoli e secoli, medici di tutto il mondo hanno imparato a memoria questo giuramento e, ancora oggi, molti sono quelli che in occasione della laurea in medicina, scelgono di pronunciarlo.

Leggetelo insieme ai ragazzi (se ne trovano molte traduzioni sul web) e riflettete su quanto scritto, cercando di aiutare i ragazzi nella comprensione delle frasi più complesse che sono comunque pochissime. Condividete riflessioni e considerazioni anche legate al periodo che stiamo vivendo. Poi, ciascuno provi a scrivere un proprio giuramento, scegliendo tra:

- Giuramento da studente/essa
- Giuramento da amico/a
- Giuramento da figlio/a
- Giuramento da fratello/sorella.

Una giornata dedicata ai GENITORI
e più in generale alla famiglia.

È l'occasione sia per un loro
coinvolgimento attivo, sia per invitare
tutti a mettere l'ascolto reciproco al
centro della propria vita.

Ma è anche l'occasione per fare
un po' di verifica sul rapporto con
i propri GENITORI, sull'importanza
che questa relazione ha nella vita di un
ragazzo, di un giovane,
di un animatore.

8

Titolo: LE ORECCHIE MERAVIGLIOSE

Parola maestra: GENITORI

Il GGG ha davvero un animo buono e, in un momento di confidenza, non può non confessare a Sofia di essere dispiaciuto per i suoi GENITORI: chissà quanto si staranno preoccupando non vedendola più!
Per Sofia, è l'occasione per raccontare la sua storia personale di orfanella.

Le orecchie meravigliose

TIPOLOGIA "SCENA A DUE": GIGANTE - BAMBINA

GGG: Tu è sicura che tu è calduccia nella tua camicetta? Non è un po' freddolina?

SOFIA: Non si preoccupi, sto benissimo.

GGG (affranto): Io non può smettere di pensare ai tuoi genitori, i tuoi poveri mamma e papà. A quest'ora sta certamente saltellando su e giù per la casa gridando: "Ohilì, ohilà. Sofia dove sta?"

Sofia: Tranquillo. Non ho né papà né mamma. Sono morti tutti e due quand'ero appena nata.

GGG (dispiaciuto): Oh, povera piccirottola! E ti mancano terribilmente?

SOFIA (serena): In realtà no, perché non li ho mai conosciuti.

GGG (sfregandosi gli occhi): Tu mi fa triste.

SOFIA (consolando il GGG): Non sia triste, nessuno si preoccuperà troppo per me. Il posto da dove mi ha presa era l'orfanotrofio del paese. Eravamo tutti orfanelli là dentro e io odiavo quel posto! La direttrice Battitack ci puniva per qualsiasi cosa e ci chiudeva in uno stanzino buio giorno e notte, senza darci né da mangiare né da bere.

GGG (indignato): Ah, che marcio serpente a catorcio!

SOFIA: Era orribile, eravamo terrorizzate. C'erano certi toponi, là dentro, che si sentivano scorrazzare dappertutto.

GGG: Che puzzolente ribollita! Questa è la cosa più orrenda che ha sentito da anni! Tu mi fa più triste che mai! (inizia a piangere e prende un secchio per contenere le lacrime).

La scena può diventare ancora più comica se il GGG riesce a nascondere un tubo dell'acqua e, al momento del pianto, qualcuno apre il rubinetto facendo in modo che esca un bel getto d'acqua (mi raccomando a non sprecare quest'acqua! Il secchio serve apposta!).

SOFIA (triste): Quello che invece rende triste me, è di dovermene restare in questo posto mostruoso per il resto della mia vita. L'orfanatrofio era terribile, ma almeno non ci sarei rimasta in eterno (il GGG continua a piangere). Tuttavia, so che non ci rimarrò poi così a lungo perché tanto quei bruti là fuori finiranno per acchiapparmi e si faranno una bella merendina.

GGG: Io non permetterà mai che accade.

SOFIA: Non resisto più, posso chiederle cosa faceva nelle strade del villaggio la notte scorsa? Perché ha infilato la sua lunga tromba nella finestra della camera dei bambini Goochey e ci ha soffiato dentro? E la valigia che portava? Cosa significa tutto questo?

GGG: Ah, ah! Ecco che si incomincia a ficcanasare! Tu sta chiedendomi di rivelarti dei top-secreti. Secreti che nessuno ha mai sentito parlare.

SOFIA: Non fiaterò. Lo giuro. E del resto, come potrei? Sono bloccata qui per il resto della mia vita!

GGG: Tu potrebbe dirlo agli altri giganti.

Sofia: Ma no! Mi mangerebbero al primo istante e non mi rimarrebbe il tempo di dire una parola.

GGG: Hai ragione, se questo essere tuo desiderio... Sai, anche io avere desiderio: un bell'elefonte jumbetto per cavalcare nelle verdi foreste e cogliere frutti succolosi dai rami degli alberi.

SOFIA (sbrigativa): Forse un giorno lo avremo un elefante e anche dei buoni frutti, ma adesso mi dica che cosa faceva nel nostro villaggio.

GGG: E va bene. Lo dico. Io stava soffiando un sogno nella camera di quei bambini perché io è un gigante-soffia-sogni. Quando tutti gli altri giganti se ne trotta in giro per papparsi la gente dei vari popolli, io corre in altri posti per soffiare sogni nelle camere dei bambini dormentati. Bei sogni. Sogni d'oro. Sogni che rende felici.

SOFIA: Un momento, ma dove li va a prendere, questi sogni?

GGG: Li colleziona. Ne ha a bilioni (indica gli scaffali).

SOFIA: Ma come fa a prenderli? E poi i sogni non si possono imprigionare! Per favore, mi racconti tutto! Mi dica come fa!

GGG: Sogni, è una cosa molto misteriosa. Flotta nell'aria come bollicine di gazosa in cerca della gente dormentata. Al primo momento essere invisibili, ma mentre fila nell'aria della notte, emette un sottile sssibilo. Questo sssibilo è così leggero che nessun popollano riesce a udirlo, ma io sì.

GGG: Tu vede questo? (Mostrando le sue orecchie). Forse ti pare un po' ridicocole, ma deve credermi se dice che è orecchie straordinarie. Mi permette di sentire assolutamente tutto, perfino il rumore più infinitèsile. Confronto a me, tu è sorda come un budino! Tu sente solo i grandi rumori bombardosi, con quelle tue orecchiottole. Ma io sente tutti i secreti mormorii dell'universo!

SOFÍA: Come? Cosa?

GGG: Nel tuo paese io sente i passetti di una coccinella che cammina su una foglia. E sento questi passi molto forte, pataplùm, pataplùm, pataplùm, come quelli di un gigante.

SOFÍA (meravigliata): Oh Dio mio! E che cos'altro sente?

GGG: Sente spegolettare le formichine quando cammina sul terreno.

SOFÍA: Sente veramente parlare le formiche?

GGG: Ogni singola parola, anche se non capisce la loro lingua affurmicata. Qualche volta, quando la notte è molto chiara e io orienta le mie orecchie nella giusta direzione, riesce a sentire una musica lontana che viene dalle stelle del cielo. È le mie orecchie che mi ha detto che tu stava guardandomi dalla finestra la notte scorsa. Anche se tu non faceva nessun rumore, io sentiva il tuo cuore battere attraverso la strada. Forte come un tamburo.

SOFÍA (pregandolo): Mi dica che altro sente, per favore.

GGG: Io può sentire gli alberi e le piante. Loro non parla, ma fa suoni. Per esempio, quando io coglie un bel fiorellino, se io torce il gambo finché si rompe, allora la pianta grida. Io può sentirla gridare e continuare a gridare chiaramente, proprio come tu griderebbe se qualcuno ti torce braccio.

SOFÍA (incredula): Davvero?

GGG: Credi che io ti racconta balle? Io non vuole che sembra un contaballe.

SOFÍA: Oh no, non ho mai detto questo! Le credo. Veramente. Per favore, continui! (Fissandolo apertamente negli occhi e sussurando) Io le credo!

GGG: Io non ti racconterà mai balle. Però capisce che non deve essere facile credere a cose così wow.

SOFÍA: Già, ma per favore, mi perdoni e continui.

GGG: Con gli alberi è lo stesso come con i fiori. Se io pianta un'ascia nel tronco di un grande albero, io sente un suono terribile che viene dal cuore dell'albero. Un lamento soffocato. Gli alberi vive e cresce proprio come tu e me. È vivi. Così è le piante. Suoni così belli e terribili io sente! Qualcuno tu non vorrebbe sentire mai, ma altri è musica sublime!

SOFÍA (a voce bassa): Mi racconti ancora.

GGG: Tu dovrebbe sentire parlare i topinetti! I topinetti chiacchiera continuamente e anche i ragni è assai chiacchierone. Tu non ci crederebbe, ma i ragni è i più grandi mulini a parole che io conosce. Anche il bruccolo è pegottelissimo.

SOFÍA: Che dice?

GGG: Non fa che discutere continuamente per sapere chi diventerà la più bella farfalla.

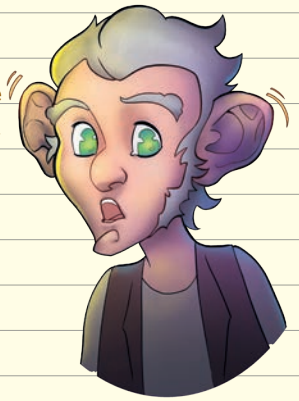
SOFÍA: Che ridere. E c'è qualche sogno che sta volando qui in giro in questo momento?

GGG (muovendo la testa e sporgendo le orecchie): Non c'è sogni da queste parti, meno che nei barattoli di vetro. I sogni arriva raramente nel Paese dei Giganti.

SOFÍA: Ma lei come fa a prenderli?

GGG: Nello stesso modo come tu prende le farfalle: con un retino. Ecco il mio piglia-sogni (mostra il retino dopo averlo preso da un mobiletto o da dietro le quinte). Ogni mattina io me ne va a catturare nuovi sogni da mettere nei miei barattoli. Ma ora basta, io ha fame. È l'ora del mangia.

Percorso di Spiritualità



Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Le affidiamo a Gesù nel segreto del nostro cuore.

Tromba soffia-sogni

Vieni in noi, Spirito Santo, Spirito dell'amore: riversa sempre più la carità nei nostri cuori.

Il barattolo

Il Signore mi disse: "Radunerò io stesso il resto delle mie pecore da tutte le regioni dove le ho scacciate e le farò tornare ai loro pascoli; saranno feconde e si moltiplicheranno. Costituirò sopra di esse pastori che le faranno pascolare, così che non dovranno più temere né sgomentarsi; non ne mancherà neppure una. Oracolo del Signore. Ecco, verranno giorni - oracolo del Signore - nei quali susciterò a Davide un germoglio giusto, che regnerà da vero re e sarà saggio ed eserciterà il diritto e la giustizia sulla terra". (Ger 23,3-5)

Geremia è mandato da Dio ma non può esser lui a salvare e guidare il popolo; c'è bisogno che sia Dio stesso a fare da Padre al popolo, e lo farà attraverso una persona che nascerà dalla discendenza del grande Re Davide. Geremia annuncia, senza conoscerlo, Gesù, che regnerà nel nome del Padre che è nei cieli. Dio è nostro Padre, ma sulla terra abbiamo bisogno di riconoscerlo, attraverso qualcuno, che, a nome suo, ci accompagni e ci guidi. I nostri **GENITORI**, pur con tutti i limiti che possono avere e gli errori che possono fare, sono un dono di Dio, di cui oggi rendere grazie, e se a volte sbagliano o hanno sbagliato, preghiamo per loro.

Sveglia

Si invitano i ragazzi a riflettere sul rapporto che hanno con i loro genitori: cosa va bene, e in cosa c'è fatica. Poi si invitano i ragazzi a preparare un foglietto, decorandolo come si vuole, ma a tema sogno (nuvola, fumetto, barattolo del GGG): da un lato scrivono un loro sogno, dall'altro lato, arrivati a casa, ognuno chiede ai propri genitori quale sia il loro sogno su di lui e lo scrivono. E solo dopo svelano il loro.

L'acchiappasogni

Durante questo giorno, tieniti a mente qualcosa (un'attività che ti è piaciuta, un gioco in cui ti sei divertito, un momento con un amico) che vorrai raccontare ai tuoi genitori stasera, ringraziandoli per l'opportunità che ti stanno dando di partecipare al GREST.

Cacciatori di sogni

Il tuo modo di educare in queste settimane di Grest sarà per forza segnato anche da come ti hanno educato i tuoi genitori. Non sempre è facile il rapporto con loro, non sempre forse hanno fatto il tuo bene, ma se oggi sei qui è perché ci sono loro. Loro sono il ricordo che non sei venuto al mondo da solo, e che, cercato o no, la tua vita ti è stata donata. Usa questo giorno per accorgerti che non è sempre semplice educare, capire quale sia la cosa giusta da fare, rapportarsi nel modo migliore; tornato a casa, ti accorgerai che vedrai i tuoi con più misericordia e con gratitudine.

Ascolta e vedrai

Gioco + Variante COVID

Finalità: imparare a fare silenzio rispetto alle proprie esigenze per mettere davanti i bisogni degli altri; riconoscere l'importanza di mettere insieme i sogni dei ragazzi con quelli dei loro genitori.

Destinatari: tutti **Durata:** 45' **Spazio:** aperto/chiuso, medio.

Occorrente: immagini da scaricare e ritagliare; tubetti di colla.

Istruzioni: gli animatori avranno individuato un'immagine del GGG e Sofia sul sito e stampato a colori un'immagine per ogni squadra, in due copie. Una volta stampata l'immagine si ritaglierà ogni immagine allo stesso modo, in pezzi di eguale numero come se si trattasse di un puzzle, destinato a ricomporsi: un pezzo per ogni componente della squadra. È consigliabile fare pezzi non troppo piccoli e avere a disposizione durante il gioco un'altra identica immagine stampata in bianco e nero non destinata al ritaglio così da poterla tenere come base per la ricomposizione del puzzle.

Gli animatori avranno approntato un piccolo percorso che sarà rispettato da tutti i membri della squadra. Un punto di partenza denominato "la terra dei giganti" da una parte e un punto di arrivo denominato "il paese dei sogni", a una decina di metri di distanza. In base all'età dei ragazzi e ai materiali di cui si dispone, si potranno realizzare piccoli ostacoli tra le due aree.

Al punto di partenza, gli animatori avranno sistemato i pezzi di una copia dell'immagine, senza averla mostrata ai ragazzi, facendone dei pallini non eccessivamente piccoli, diciamo della grandezza di una ciliegia, mentre al punto di arrivo ci sarà l'immagine in bianco e nero e l'altro puzzle.

Al via, la squadra dovrà effettuare il percorso in modalità staffetta, cercando di portare nel paese dei sogni tutti i pezzi dell'immagine. Qualora i pezzi cadano a terra, si lasceranno a terra. La particolarità sta nel fatto che i pezzi dovranno essere trasportati dai membri della squadra in modalità GGG, cioè nelle orecchie. Una volta portati a destinazione, l'animatore della squadra si adopererà nel ricomporre con la colla l'immagine a colori sopra quella stampata in bianco e nero, utilizzando però i pezzi del puzzle integro che è stato tenuto da parte (si toglieranno i pezzi caduti).

Vincerà la squadra che nel minor tempo avrà incollato più pezzi.

Attenzioni COVID: basterà igienizzare le mani prima di iniziare il gioco; qualora i pezzi cadano a terra, si lasceranno a terra. È consigliabile che venga individuato un solo membro della squadra che avrà il compito di utilizzare la colla o l'animatore di squadra.

Condivisione: riflettere insieme ai ragazzi e ai bambini, del fatto che i sogni più belli e colorati si realizzano insieme, mettendo insieme i nostri pezzi coi pezzi degli altri. Questo è vero anche nelle nostre famiglie: abbiamo dei sogni comuni? Come riusciamo a mettere insieme i sogni di noi figli con quelli dei nostri genitori? Ma anche, innanzitutto, crediamo che i nostri genitori abbiano dei sogni? Se si, quali?

Ascolto colorato

Attività + Variante COVID

Finalità: stimolare la capacità di ascolto e di immaginazione di bambini e ragazzi; cercare di accompagnarli alla scoperta delle emozioni e ricordi che alcune voci e alcuni suoni evocano in loro e farli riflettere su quanto l'udito (e non solo la vista) sia importante per poter accogliere l'altro e il mondo intorno.

Destinatari: tutti **Durata:** 60'

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: un cellulare o un pc collegato a una cassa audio, con i brani scelti che si desidera far ascoltare; (per ogni ragazzo) una decina di fogli; 4 o 5 pennarelli.

Istruzioni: i primi venti minuti dell'attività saranno dedicati all'ascolto delle tracce che gli animatori avranno precedentemente scelto. Il consiglio è di alternare brani musicali ispirati ai suoni della natura (cascata, ruscello, pioggia, uccellini, temporale, vento, onde del mare, gabbiani) con altri suoni: la campanella della scuola, la campana della chiesa, i passi sul corridoio, l'inno del nostro Grest, il treno in arrivo. Queste tracce si trovano in Rete senza difficoltà. Sarebbe molto bello e coraggioso poter alternare anche le registrazioni delle voci del don, degli animatori, dell'allenatore, della cuoca o di persone che i ragazzi possano avere avuto modo di conoscere in oratorio, anche se non presenti in quel momento. L'effetto sorpresa sarebbe assicurato! Si possono aggiungere anche voci di personaggi famosi, come Papa Francesco che parla ai giovani, il Vescovo che si rivolge ai ragazzi, oppure un cantante o attore conosciuto, purché siano parole comprensibili e adatte alla nostra giornata all'attività estiva. Dovranno essere registrazioni brevi, di 10/15 secondi ciascuna. Alla fine dell'ascolto di ogni traccia ci saranno uno o due minuti di silenzio in cui i ragazzi potranno disegnare o scrivere sui loro fogli quale emozione li ha raggiunti o quello che hanno pensato nell'ascoltare quella voce o quel suono. Al termine di questo primo momento di ascolto, si passerà alla condivisione di quanto vissuto, scritto o disegnato dai ragazzi.

Attenzioni COVID: per ogni ragazzo va considerato almeno 1,5 mt quadro di spazio. L'attività richiede un po' di calma e concentrazione.

Attenzioni educative: è importante raccogliere prima le tracce audio che si vogliono far ascoltare (vanno selezionate con cura). Meglio poche, ma chiare e comprensibili piuttosto che molte di cui non sia limpido il testo o eccessivo il volume. Ecco, anche il volume troppo basso o troppo alto potrebbe essere un elemento di disturbo. Ai ragazzi verrà preannunciato che non dovranno parlare MAI durante l'ascolto e non dovranno "spoilerare" agli altri compagni l'identità del soggetto in questione qualora non venisse da tutti immediatamente riconosciuto. Se ci fossero delle tracce che non suscitassero particolari reazioni nei bambini e ragazzi, non insistere ma attendere in ogni caso che siano passati i minuti necessari tra le tracce. Allo stesso modo, se ci fossero suoni o voci che richiedessero quel minuto in più, nessun problema. È importante predisporre bene materiali e illuminazione; possibilmente non ci dovranno essere rumori esagerati nelle vicinanze e il pavimento dovrà essere pulito per far accomodare i ragazzi a terra, su tappetini o cuscini.

Condivisione: il mondo circostante è pieno di sollecitazioni, ricco di suoni e di stimoli uditivi. Spesso siamo abituati a riconoscere le persone che fanno parte della nostra vita, per esempio i genitori, tramite il loro volto, il loro sguardo, i loro gesti. La voce e i "rumori" che le persone che ci sono accanto emettono, a volte ci sono così familiari che rischiamo di darli per scontato e non ne sappiamo più riconoscere la bellezza e l'importanza. La relazione si basa sull'ascolto dell'altro e questo ascolto genera in noi emozioni, riflessioni, scelte. Sempre l'ascolto è fondamentale: anche nel rapporto con Dio, con i genitori, educatori e amici.

Se dovessimo dare un colore al nostro ascolto, di che colore sarebbe?

Siamo capaci di ascoltare davvero gli altri?

Quali sono le difficoltà che troviamo quando ci viene chiesto di ascoltare gli altri e i nostri genitori in particolare?

Preferiamo ascoltare o parlare? Perché?

Come ti sento! Come ti sento?

Attività COVID free

Finalità: condurre i ragazzi all'interno di un piccolo viaggio alla scoperta delle attitudini e competenze dei propri genitori.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 60'

Spazio: l'attività è pensata per essere fruita anche solo online.

Occorrente: (per ogni ragazzo) fogli e penne per la brutta copia; un cartoncino Bristol formato A4 o A3 per la bella copia.

Istruzioni: si fornirà ai ragazzi un foglio che preveda sulla prima facciata domande alle quali i ragazzi risponderanno per iscritto nei primi 30', sulla seconda facciata, solo il titolo "Il decalogo dell'ascolto", sotto il quale scriveranno un "codice" da consegnare ai genitori, suggerendo alcune regole per facilitare l'ascolto in famiglia. Prima di iniziare l'attività, gli animatori condivideranno la frase che il GGG rivolge a Sofia: "Io sentiva il tuo cuore battere attraverso la strada. Forte come un tamburo" e chiederanno ai ragazzi se ci sono state delle occasioni in cui si sono sentiti ascoltati dai genitori, come è accaduto a Sofia, e se invece ci sono state delle occasioni in cui non si sono sentiti ascoltati e ne hanno sofferto. Le domande:

- Mi sento ascoltato dai miei genitori? Da chi in particolare?
- C'è qualcuno, oltre loro, da cui mi sento particolarmente ascoltato?
- Mio padre è molto bravo a ...
- Mio padre non è molto bravo a ...
- Se potessi dare un consiglio a mio padre gli direi questo:
- Credo che gli darò questo consiglio: stasera prima di dormire - domani mattina a colazione - domenica - in un giorno speciale - quando me la sentirò
- Vorrei fare una sorpresa a mio padre:
- Vorrei ricevere questa sorpresa da mio padre:
- Mia madre è molto brava a ....
- Mia madre non è molto brava a ...
- Vorrei fare questo per mia madre
- Se potessi dare un consiglio a mia madre, le direi questo:
- Credo che gli darò questo consiglio: stasera prima di dormire - domani mattina a colazione - domenica - in un giorno speciale - quando me la sentirò
- Vorrei fare una sorpresa a mia madre:
- Vorrei ricevere questa sorpresa da mia madre:

Dopo una condivisione di queste prime risposte, si dedicheranno a scrivere il "decalogo dell'ascolto" da consegnare ai genitori.

Varianti 6-8: per i più piccoli, è opportuno sostituire le domande con un'immagine digitale da ricalcare che dovrà ispirarsi alla stessa frase del libro. Per il disegno occorreranno 30'. Dopo il disegno, i bambini potranno scrivere alcune richieste "a costo zero", quante ne riescono ad individuare, che vorrebbero fare ai loro genitori.

- ti voglio bene, sei una meraviglia, ditemelo spesso;
- lasciatemi giocare un po' di più, anzi: giocate anche voi con me;
- se mi sporco, non mi rimproverate;
- se vi faccio arrabbiare, non perdete subito la pazienza ma contate fino a 10;
- se riuscite a non litigare davanti a me, preferisco;
- quando mi dite di non stare al cellulare o alla console, allora non ci state nemmeno voi;
- vorrei guardare l'alba o il tramonto insieme a voi;
- ogni tanto, fatemi una sorpresa...

Attenzioni educative: come spesso accade, ci possono essere dei ragazzi un po' più impacciati di altri a rispondere in autonomia. In questo caso prevedere un supporto a distanza dell'animatore. Altri, invece, potrebbero desiderare di rispondere da soli e senza condividere le loro risposte. È sempre molto importante rispettarli nella libertà. Anche gli animatori sono invitati a rispondere alle domande e comporre un loro decalogo dell'ascolto, così da riflettere e assumersi anche solo un piccolo impegno, che potrebbe fare la differenza sia per il loro ruolo di figli che per il loro ruolo di educatori alle prese con l'ascolto. Se ci sono casi di famiglie con un disagio particolare, prevedere un lavoro individualizzato.

Condivisione: saper ascoltare l'altro non è percepirne solo la presenza o la voce, ma cercare di intercettare i suoi bi-sogni, adoperarsi per il bene dell'altro, saper camminare insieme, arricchendosi reciprocamente dei doni di ognuno. Sono i figli che fin dalla nascita (anzi, fin dalla pancia!) sentono e ascoltano i propri genitori: prima ancora di acquisire il linguaggio verbale. Col tempo la nostra capacità di ascolto (non solo dei genitori verso i figli e dei figli verso i genitori) può subire rallentamenti, può andare in crisi, oppure crescere e migliorare, a seconda dei casi e dei momenti della vita.

Questo fa parte dell'esperienza di tutti i giorni. Anche se non possediamo orecchie da gigante, la capacità di ascolto di ognuno non è data una volta per tutte, come la nostra altezza o il colore dei nostri occhi. Si può imparare nel tempo! Magari alcuni genitori o educatori vivono nella certezza di essere già bravi, senza dover imparare ancora nulla, ma si tratta di un'illusione. Nessun genitore è perfetto, nessun bambino è un prodigio. Alla scuola del Vangelo e ricreando tempi e spazi in cui questo ascolto possa essere allenato, i nostri sogni troveranno strada nel cuore degli altri e i sogni degli altri troveranno strada nel nostro cuore.

Challenge genitori - figli

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: riscoprire la bellezza della normalità e delle piccole cose

Introduzione: la pandemia ci ha fatto riscoprire la bellezza della normalità e delle piccole cose. In famiglia avremo certamente assaporato momenti di gioia ma anche di fatica. A volte siamo stati portati a credere che senza spendere denaro non ci saremmo potuti divertire: senza viaggiare, senza andare a cena fuori, senza visitare musei, senza nemmeno poter uscire da casa. Di certo abbiamo avuto anche tempo per pensare e per desiderare cose normali e recuperare gli affetti che ci sono mancati. Facciamoci questa domanda, animatori e ragazzi. Quali sono stati i momenti più belli della vita che ho vissuto coi miei genitori? Sono felice del tempo vissuto insieme? Se riusciamo a benedire la nostra storia, a custodire i ricordi più belli, a saper sorridere anche di fronte alle difficoltà e a perdonarci a vicenda, ne guadagneremo in felicità.

Questa challenge genitori e figli potrà costituire uno di questi momenti: si tratta di un gioco da tavolo che i ragazzi (animatori compresi) potranno fare a casa coi propri genitori. In ogni casella, viene proposta una "sfida" figlio-genitore.

Occorrente: tabellone, didascalia delle 40 caselle e piccoli consigli sul gioco (materiale fornito dagli animatori). Un dado da gioco (che sicuramente ognuno avrà a casa propria).

Istruzioni: gli animatori dovranno consegnare il materiale necessario così da permettere ai genitori più "pigri" di essere facilitati. Per quanto riguarda il tabellone, sarà sufficiente prendere un cartoncino in formato A4, metterlo in verticale, lasciare un centimetro circa ai lati e disegnare caselle quadrate di circa 3 cm e mezzo ciascuna. Si otterranno 5 caselle in orizzontale e 8 in verticale. Insieme al tabellone, si consegnerà il foglio con la didascalia delle 40 caselle contenente anche i piccoli consigli sul gioco. Sarebbe bello che i genitori facessero il gioco la sera in cui gli animatori consegnano la proposta, ma si lascia la possibilità alle famiglie di collocare il gioco in un momento opportuno in cui non ci sia fretta né stanchezza eccessiva. Segue la didascalia delle 40 caselle.

- Prendiamo un libro che abbiamo in casa (romanzo, racconto, favola) e scegliamo una pagina: leggiamo una frase a testa. Se la pagina si legge facilmente la leggiamo per intero, altrimenti ne leggeremo metà.
- Il genitore indossa un capo di abbigliamento ascoltando i suggerimenti del figlio.
- Scegliamo una canzone che ci piace e diciamo all'altro perché ci piace.
- Decidiamo qualcosa da cucinare insieme e ci diamo tre giorni di tempo massimo per realizzare la ricetta.
- Programmiamo un viaggio che ci piacerebbe realizzare da qui a un anno, decidiamo subito la destinazione, la scriviamo su un foglio e lo attacchiamo al frigo o alla parete.
- Mettiamo una canzone e la balliamo insieme.
- Nel week end uno dei pasti in famiglia avverrà in modalità pic – nic (all'aperto se possibile oppure in salotto con tovaglia su tappeto). Decidiamo subito la location e il menù.
- Il figlio mette l'orecchio sul torace del genitore per ascoltare il suo cuore e resta in questa posizione per almeno 10 secondi. E viceversa.
- Abbiamo 8 minuti di tempo per fare uno il ritratto dell'altro.
- Il genitore racconta di una sua grande paura che aveva da bambino. Poi il figlio racconta di una sua grande paura che aveva o che ha ancora.
- Ricordiamo insieme di quella volta in cui ci siamo divertiti da morire.
- Il figlio chiede scusa per una cosa che non voleva fare ma che ha fatto. Il genitore chiede scusa per una cosa che non voleva fare ma che ha fatto.
- Ci prendiamo cura dell'altro: gli pettiniamo i capelli, oppure gli mettiamo un po' di crema sulle mani oppure gli facciamo un massaggio sulle spalle.
- Entro una settimana ci accordiamo per guardare un film insieme e decidiamo subito il titolo.
- Scriviamo un post-it per ogni membro della famiglia e glielo andiamo a mettere sotto il cuscino.
- 5 minuti di esercizi a terra! (secondo le possibilità di ciascuno, senza farsi male!)
- Ci facciamo un selfie e promettiamo di stamparlo e di scriverci la data dietro.
- Il genitore propone la challenge che desidera.
- Il figlio propone la challenge che desidera.
- Ci trucchiamo a vicenda.
- L'uno all'altro, ci facciamo tre domande di cultura generale.
- Il genitore racconta al figlio di un sogno che voleva realizzare da bambino.
- Parlare all'altro in una lingua straniera per trenta secondi.
- Entrambi ci assentiamo per tre minuti e andiamo a nascondere in casa un oggetto che l'altro deve trovare.
- Gioco dei mimi: il genitore imita il titolo di un film o di una canzone e il figlio deve indovinare.
- Gioco dei mimi: il figlio imita il titolo di un film o di una canzone e il genitore deve indovinare.
- Gioco dei suoni della natura: il figlio imita un suono della natura e il genitore (a occhi chiusi) deve indovinare.
- Gioco dei suoni della natura: il genitore imita un suono della natura e il figlio (a occhi chiusi) deve indovinare.
- Prendiamo un foglio e scriviamo le tre cose che più ci piace fare insieme e poi lo attacchiamo in camera.
- Ci immedesimiamo negli animaletti che il GGG riesce ad ascoltare: coccinelle, formiche, ragni, topi, usignoli e bruchi. Ci abbracciamo come farebbero due coccinelle, poi come farebbero due formiche, due ragni, due topi, due usignoli e due bruchi.
- Ci prendiamo l'impegno di farci un regalo entro una settimana. Ma non dovrà essere nulla di comprato, ma di realizzato con materiale di riciclo.
- Ci accordiamo per aggiustare insieme qualcosa che si è rotto in casa o per fare le pulizie.
- Domani mattina, il figlio rifà il letto al genitore e viceversa.
- Telefoniamo insieme a qualcuno che non sentiamo da tempo.
- Appena possibile, andiamo a fare una passeggiata in un luogo che conosciamo poco.
- Chiediamo all'altro cosa vorrebbe ricevere per Natale e cosa gli piacerebbe donare.
- Il genitore racconta al figlio di una persona che lo ha aiutato a crescere.
- Giochiamo a braccio di ferro.
- Facciamo all'altro una domanda senza utilizzare le parole.
- Sabato o domenica andiamo a messa insieme.

Attenzioni educative: Se nutrite delle perplessità, allora è un buon segno! Non dobbiamo mai smettere di giocare, neanche da grandi. Il gioco è pensato come un momento speciale da vivere a tu per tu, in due giocatori. Quindi sarebbe necessario che giocasse un solo genitore con il proprio figlio e, in caso di famiglie con più figli, che si ricavassero tempi diversi per ogni figlio. Le sfide sono pensate per vincere l'imbarazzo che potrebbe crearsi quando i ragazzi iniziano ad essere preadolescenti. Se ci sono delle sfide in cui uno dei due non si sente a suo agio, si possono saltare o rimandare senza problemi, non deve esserci tensione. Quando si raggiunge l'ultima casella, si può fare il percorso a ritroso, così da cercare di vivere tutte le sfide previste nelle 40 caselle, oppure si riprende in un momento successivo per cercare di vivere al meglio ogni sfida. Non è previsto un vincitore né un tempo entro cui terminare, si vince insieme quando si è riusciti ad affrontare tutte le sfide.

Condivisione: Mi sono divertito? Ci sono state delle sfide che mi hanno messo in difficoltà? Quale casella mi ha colpito di più? Ho scoperto qualcosa di nuovo di me stesso? Potessi rigiocare, cosa cambierei?

Quale GUSTO ha l'attività estiva?
Certamente non il GUSTO schifoso
del cetrionzolo del GGG.
Prova a scoprire che cosa c'è di
gustoso nel tuo servizio,
nella relazione con i più piccoli,
con gli altri animatori,
con la comunità,
e quanto può essere pieno
di GUSTO l'incontro
con il Signore.

9

Titolo: I CETRIONZOLI
Parola maestra: GUSTO

Pur di non cedere alla consueta prassi dei giganti di ingozzarsi di esseri umani,
il GGG sacrifica il suo GUSTO mangiando cetrionzoli,
una specie di ortaggio disgustoso nero e striato di bianco,
ovviamente gigante, che cresce dappertutto in quel paese.

I cetrionzoli

TIPOLOGIA "SCENA A DUE": GIGANTE - BAMBINA

La scenografia è la stessa della puntata precedente: interno della grotta

SOFIA: Ma se lei non mangia la gente come fanno gli altri giganti... di che cosa vive?

GGG (sospirando): Eh... è un problema... perché in questo paese melmente e deprimoso cresce solo una specie di legume tremendamente schifiltoso e nausea-abbondo che si chiama cetrionzolo.

SOFIA (stupita): Centrionzolo? Ma non esiste una cosa che si chiama così!

GGG: Ieri tu non credeva ai giganti, vero? Ed ecco che oggi non crede ai cetrionzoli. Allora, solo perché non si è visto qualcosa con queste tue due palpebrette, si pretende che non esiste? E come la mette allora con la forca dei Mari del Sud?

SOFIA: Con cosa? Che sarebbe?

GGG: E col tapiro rulante o col calcestruzzo?

SOFIA: Uhm... non ho la minima idea di cosa siano!

GGG: È animali molto comuni. E io non è tra i giganti più istruiti, ma mi sembra che tu è un esemplare di popollo che non sa proprio niente. Ha la testa piena di cotone anglòfilo.

SOFIA (correggendolo, zelante): Vuol dire di cotone idrofilo?

GGG (scocciato): Uff! Ora ti mostrerà un cetrionzolo. (Va dietro le quinte un attimo e poi rientra con un "cetrionzolo")

> Il cetrionzolo può essere realizzato con un tunnel da gioco ricoperto di carta nera e strisce bianche, oppure essere fatto di gommapiuma o cartapesta in modo tale che alcuni segmenti possano staccarsi quando vengono "mangiati".

SOFIA: Wow! È enorme!

GGG: Già... Questo è lo schifente cetrionzolo! Io lo disgusta, lo schifa, lo ripugna! Ma se io rifiuta di ingoiarmi i popolli come gli altri giganti, io deve passare la mia vita a ingozzarmi di questi fetosi cetrionzoli. Altrimenti, non rimarrebbe di me che pelle e tosse.

SOFIA: Vuol dire pelle e ossa!

GGG (arrabbiato): Io sa bene che si dice ossa, ma ti prega capire che non può farci niente se qualche volta io mi intortiglia parlando. Cerca sempre di fare del mio meglio.

SOFIA: Mi dispiace, non volevo essere scortese.

GGG (con tristezza): Non esiste scuole per imparare a parlare nel Paese dei Giganti.

SOFIA: Ma non avrebbe potuto insegnarglielo sua madre?

GGG: Mia madre? I giganti non ha madre! Tu dovrebbe almeno sapere questo!

SOFIA: Mi scusi, non lo sapevo.

GGG: Chi ha mai sentito parlare di una donna gigante! Mai esistita una donna gigante! E mai esisterà. I giganti è tutti maschi!

SOFIA (sconcertata): Ma allora, come siete nati?

GGG: I giganti non nasce, i giganti appare e basta, come il sole e le stelle.

SOFIA: E lei, quando è apparso?

GGG: E come diavolo può io saperlo? Era tanto tempo fa che non può fare il conto.

SOFIA: Vuol dire che non conosce la sua età?

GGG: Nessun gigante la sa. Tutto quello che io sa di me è che è molto vecchio, molto, molto vecchio e rugoso. Forse io è vecchio come la terra.

SOFIA: E cosa succede quando i giganti muoiono?

GGG: I giganti non muore mai. Qualche volta improvvisamente un gigante sparisce e nessuno sa dov'è andato, ma la maggior parte di noi giganti continua semplicemente a vivere, come dei girapollici mai stanchi. (Finge di dare un morso al cetrionzolo) È disgustando! È ripugnabile! È appestoso! È marcinoso! È vermifugo! Prova tu stessa questo schifissimo cetrionzolo!

SOFIA (indietreggiando): No, grazie, no.

GGG: È tutto quello che ormai ti resta da inghiottire, così è meglio che tu ti abitua. Via, puzzina sotto il naso, da' un morsetto!

SOFIA (fingendo di prenderne un pezzettino): Aaaaaasch! Oh no, oh mamma, aiuto! (Sputa) Sa di pelle di rospo! Di pesce marcio!

GGG (ridendo): Peggio! Per me ha un gusto di gabinetto di stazione e di frullato di bava!

SOFIA (disgustata): Davvero dobbiamo mangiare questa roba?

GGG: Sì, a meno che tu non vuole diventare così magra che sparisce in un soffro.

SOFIA: In un soffio!

GGG (triste): Prova ad avere un po' di pazienza con me! Come ti ha già spiegato, io sa benissimo quello che parole vuole dire, ma in un modo o nell'altro le parole finisce sempre per intortigl'intricarsi.

SOFIA: Succede a tutti...

GGG: Non come a me, io parla un terribile granbrigné.

SOFIA: Io penso che il suo modo di esprimersi sia affascinante.

GGG (sorridendo meravigliato): Davvero? Tu trova davvero? Questo è il più bel regalo che io ha ricevuto in tutta la mia vita! Tu è sicura che non mi sta introttolando?

SOFIA: Certo che no. Adoro il suo modo di parlare!

GGG (entusiasta e sempre più esaltato): Ma è miravibondo! Fantelastico! Davvero esiliante! Io è tutto confusionato!

SOFIA (interrompendolo): Ascolti, noi non siamo obbligati a mangiare cetrionzoli. Nei campi intorno al villaggio dove abitavo cresce ogni tipo di ottimi legumi, come cavolfiori o carote. Perché non ne prende un po' la prossima volta che va da quelle parti?

GGG (tornando serio): Io è un gigante onorifico. Preferisce masticare dei putrefanti cetrionzoli piuttosto che sgraffignare qualcosa ai popolli.

SOFIA: Ma a me mi ha sgraffignata!

GGG (con un tenero sorriso): Oh, io non ha rubato molto. Dopo tutto tu è solo una babberottola.

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Le affidiamo a Gesù nel segreto del nostro cuore.

Tromba soffia-sogni

Vieni in noi, Spirito Santo,
Spirito dell'amore:
riversa sempre più la carità nei nostri cuori.

Il barattolo

Ascoltate, genti, la parola del Signore, annunciatela alle isole più lontane e dite: «Chi ha disperso Israele lo raduna e lo custodisce come un pastore il suo gregge». Perché il Signore ha riscattato Giacobbe, lo ha liberato dalle mani di uno più forte di lui. Verranno e canteranno inni sull'altura di Sion, andranno insieme verso i beni del Signore, verso il grano, il vino e l'olio, i piccoli del gregge e del bestiame. Saranno come un giardino irrigato, non languiranno più. «Cambierò il loro lutto in gioia, li consolerò e li renderò felici, senza afflizioni. Nutrirò i sacerdoti di carni prelibate e il mio popolo sarà saziato dei miei beni». (Ger 31,10-14)

Il ritorno del popolo d'Israele a Gerusalemme è un'occasione di una grande festa, e finalmente si potranno GUSTARE, cibi non buoni ma buonissimi che Dio darà a tutti. Il GGG rinunciando a mangiare uomini come fanno gli altri giganti, rinuncia al GUSTO, dovendosi accontentare dei cetrionzoli, ma così può gustare un cibo ancora più buono quello dell'amicizia con Sofia. Ci sono doni, che Dio ci fa, che hanno un gusto buonissimo: l'amicizia, il perdono, la pace, la gioia, la gratitudine. Questi cibi richiedono di rinunciare a ciò che nell'immediato sembra aver più gusto (fare ciò che mi pare, mettermi al centro, usare la forza...), ma che in realtà non nutre.

Sveglia

Un animatore può fingersi cameriere e chiedere a ciascun ragazzo il suo piatto preferito e che vorrebbe ordinare quel giorno per pranzo, oppure ciò che non mangerebbero mai.

Alla fine fa il resoconto dell'ordine mettendo insieme le comande e può concludere annunciando invece il menù vero di quel giorno al Grest. Chiede, poi, di scrivere insieme gli ingredienti che fanno del Grest una ricetta e un piatto buonissimi, da gustare ogni giorno.

L'acchiappasogni

La mamma ci avrà detto ogni tanto che bisogna assaggiare tutto; non tutte le attività del Grest ci piacciono allo stesso modo, oggi scegli di gustare ogni momento della giornata, trovando sempre almeno una cosa buona in ciò che ti è proposto.

Cacciatori di sogni

La promessa-sogno di Dio sulla tua vita è di condurti alla **pienezza di ciò che sei,** e in questo Lui ti educa a scegliere ciò che è gustoso e fa crescere e ciò che pare gustoso, ma in realtà ti lascia piccolo e immaturo. Oggi impara a distinguere, mentre agisci, ciò che senti che ti riempie il cuore di fiducia, di gusto e ciò che invece ti intristisce e ti abbatte. Ascolta davvero! C'è in ballo anche oggi la tua gioia.

Piatti del mondo
Gioco + Variante COVID

Finalità: ampliare gli orizzonti gustativi dei ragazzi, portandoli a conoscere le varietà culinarie di diverse parti del mondo.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 45'

Spazio: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: mappa del mondo; immagini di piatti tipici; colla.

Istruzioni: ad ogni gruppo vengono consegnate una mappa del mondo e diverse immagini raffiguranti piatti, frutti,… tipici di una località. I ragazzi, dopo aver osservato tutte le immagini molto attentamente, dovranno incollarle sulla cartina, al posto che sembra loro quello giusto.

Vince la squadra che ne ha indovinate il maggior numero.

Varianti 6-8: si divideranno i bambini in due/tre sottogruppi, in base al numero dei componenti, e ad ognuno di essi si assegnerà solo una parte della cartina geografica, così da rendere più facile la collocazione delle immagini. Al termine, in bambini ritorneranno in gruppo e realizzeranno la cartina unica.

Varianti 11-14: ogni squadra sceglierà sul proprio smartphone immagini raffiguranti piatti e frutti tipici da assegnare alla squadra avversaria. Dopo averle trovate, il ragazzo le invierà ad un avversario che, a sua volta, le mostrerà al resto della squadra (potrà girare il suo smartphone o condividerle sul gruppo whatsapp).

Attenzioni COVID: prima dell'attività, gli animatori invieranno ai ragazzi l'immagine della cartina geografica, essi avranno il compito di stamparla e portarla con sé nello zainetto, insieme ad una penna. Durante l'attività verranno proiettate le immagini e ogni ragazzo dovrà segnare sulla propria cartina il luogo di appartenenza di quel piatto. Dopo aver visionato tutte le immagini e averle segnate sulle mappe personali, in ogni gruppo ci si confronterà e si produrrà un'unica mappa culinaria che sarà gestita solo dall'animatore.

Attenzioni educative: è bene che gli animatori guidino la discussione durante la scelta della collocazione delle immagini, così da evitare che le personalità più forti prevarichino su quelle più deboli. Nella variante covid è importante che gli animatori si accertino per tempo che tutti siano in possesso dell'occorrente necessario per poter partecipare al gioco, così da evitare che alcuni ne restino esclusi.

Condivisione: al termine del gioco si può riflettere insieme ai ragazzi in merito alla grande quantità di piatti che esistono nel mondo e di come sia diverso il gusto di ognuno di noi; si può anche chieder loro se hanno mai avuto la possibilità di gustare prodotti tipici di alcuni paesi che hanno visitato.

Ad ognuno il proprio gusto
Attività + Variante COVID

Finalità: aiutare i ragazzi a cogliere l'importanza e la ricchezza della diversità di ognuno di noi. Portarli a comprendere che avere gusti differenti gli uni dagli altri non vuol dire apparire non "normali" agli occhi di chi ci sta intorno, ma solo differenti.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 60'

Spazio: aperto, di grande dimensione.

Occorrente: block-notes; penna; smartphone.

Istruzioni: l'attività si svolgerà all'aperto (per le strade della città o in un boschetto o in un altro luogo molto grande). Ogni ragazzo sarà munito di block-notes, penna e smartphone. La passeggiata sarà interrotta continuamente dagli animatori che chiederanno ai ragazzi di osservare l'ambiente circostante e fotografare e annotare sui taccuini due dettagli di volta in volta differenti: un dettaglio che considerano brutto e uno bello, poi uno disgustoso e uno apprezzabile, poi uno che gli provoca tristezza e uno felicità, etc. Al termine dell'attività si tornerà in oratorio e si condivideranno foto e suggestioni scritte.

Varianti 6-8: l'attività potrà essere svolta all'interno, in un ambiente abbastanza grande che permetta ai bambini di rimanere distanziati, in tal caso le immagini potranno essere proiettate. I bambini, su un proprio personale cartoncino, coloreranno lo spazio corrispondente a ciascuna immagine, in base a cosa essa suscita loro.

Varianti 11-14: al termine dell'attività si potrà chiedere ai ragazzi di scegliere una delle foto che hanno scattato, quella che maggiormente hanno preferito, e di pubblicarla sul proprio profilo Instagram o sulla pagina Facebook del GREST. Descriveranno, nella didascalia, cosa di "gustoso" c'è stato in quella giornata.

Attenzioni COVID: in caso di impossibilità ad incontrarsi, si utilizzi la variante 6-8 anni anche per le altre fasce d'età, fornendo in anticipo lo schema da colorare e proponendo le immagini a distanza.

Attenzioni educative: durante l'uscita è fondamentale che gli animatori prestino molta attenzione ai ragazzi affinché restino sempre con il gruppo. Inoltre, durante l'attività, in tutte le varianti, è bene che i ragazzi si sentano liberi di esprimersi. Infatti, compito dell'animatore sarà quello di porsi come moderatore della discussione quando lo riterrà più opportuno.

Condivisione: al termine dell'attività si condividerà con i ragazzi che ognuno ha i propri gusti: quel che per uno può esser bello, per un altro può esser brutto e viceversa, per cui occorre allenarsi a guardare le cose con lo sguardo degli altri. Nonostante queste differenze, tutto quello che hanno visto e fotografato esiste (e coesiste) in natura, poiché entrambi importanti. Così tutti quanti noi dobbiamo imparare a convivere con chi ci sembra troppo diverso o lontano dai nostri gusti.

Tutti pazzi in cucina
Attività COVID free

Finalità: dare la possibilità ai ragazzi di testare la bellezza dello "stare ai fornelli", invogliarli a sperimentare sapori e dar loro l'opportunità di mettersi in gioco in un campo che molto spesso è lontano dalla loro quotidianità.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 60'

Spazio: l'attività è pensata per essere fruita anche solo online

Occorrente: ingredienti assegnati da animatori; attrezzi da cucina.

Istruzioni: gli animatori sceglieranno degli ingredienti che assegneranno ad ogni gruppo/squadra. Questi saranno la base di una ricetta che ogni ragazzo dovrà preparare insieme ad un componente della propria famiglia (agli ingredienti assegnati potranno aggiungerne altri per rendere più gustosa la ricetta). Una volta preparato il dolce o il salato dovranno postare un foto sulla pagina Instagram o Facebook del Grest. La foto che riceverà più like, assegnerà 5 punti alla squadra cui appartiene il ragazzo che ha postato la foto.

Varianti 6-8: i più piccoli potranno essere liberi di scegliere una pietanza a loro piacimento, senza i vincoli degli ingredienti scelti dagli animatori.

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno eseguire la ricetta senza l'aiuto di un adulto e realizzare una video-ricetta da postare.

Attenzioni educative: gli animatori dovranno verificare che tutti i ragazzi siano nelle condizioni di poter partecipare al contest. Qualora non lo fossero, pensare a dei ruoli alternativi per tali ragazzi, ad esempio quello di giudici di gara che devono assistere a distanza alle preparazioni o devono assegnare dei punti bonus da aggiungere a prescindere dai like ricevuti dalla foto sui social.

Condivisione: per molti ragazzi, sarà probabilmente la prima volta che utilizzano un attrezzo da cucina o "maneggiano" un determinato ingrediente (es. carne cruda); chiedere loro com'è stato mettersi ai fornelli, cosa hanno provato dopo aver finito di cucinare, se vorranno ripetere l'esperienza, com'è stato l'approccio con un ingrediente che magari non è nei propri gusti.

Ratatouille

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: visione del film animato "Ratatouille"

Istruzioni: quale sapore hanno le nostre vite? E quelle dei nostri ragazzi?

Remy, il protagonista di Ratatouille, sente il bisogno di capire chi è e cosa vuole realmente, avverte la necessità di comprendere quale "gusto" vuole dare alla propria vita e come può rendere "più saporita" la vita di chi gli è accanto. Sperimentando e affinando le sue abilità, Remy comprende che il solo modo per poter assaporare la vita è quello di non accontentarsi degli scarti lasciati dagli umani, ma lasciarsi guidare dal suo olfatto sviluppato (e insolito per un topo) per inseguire i suoi sogni.

Per i più piccoli, il film è prezioso anche perché non dimentica di insegnare l'importanza di lavarsi le mani prima di mangiare e prima di cucinare, tema che, in questo tempo, diventa monito molto importante. Consigliamo la visione del film con successivo dibattito, come in un cineforum che si rispetti.

Scheda per la visione del film: quando si vuole analizzare un film insieme ai ragazzi, è importante anzitutto guidarli nel riconoscimento di alcuni elementi tecnici (regista, genere, temi affrontati, colonna sonora, personaggi,...) per poi passare ad un'analisi più personale (quale scena ti ha colpito maggiormente, quale frase,...). Di seguito, viene riportata una scheda che aiuterà gli animatori durante la condivisione e permetterà di analizzare tutti gli aspetti sopracitati.

GENERE: Indica se si tratta di un film western, giallo - poliziesco, musical, horror, d'avventura, di fantascienza, d'animazione, fantasy, comico, drammatico, sentimentale.

INDIVIDUA I TEMI AFFRONTATI: Qual è il tema, l'argomento centrale del film? Che relazione esiste tra titolo e argomenti trattati?

PERSONAGGI: Quali sono i personaggi principali? Quali sono gli aspetti fondamentali del carattere del protagonista? È un personaggio statico o dinamico? Quali sono le caratteristiche fisiche? E quelle comportamentali?

LUOGHI E GLI SPAZI IN CUI SI SVOLGONO I FATTI: In quali luoghi è ambientata la vicenda? Si tratta di luoghi reali o fantastici? Gli ambienti sono prevalentemente interni o esterni?

TEMPO: Qual è l'epoca storica in cui è ambientata la vicenda? Quali sono gli elementi che ti hanno aiutato a stabilirla? I fatti si svolgono secondo un ordine cronologico?

SCENEGGIATURA: La trama ti sembra coerente o presenta delle imprecisioni?

COLONNA SONORA: Qual è la colonna sonora del film? La conosci? Ha un ruolo importante o è solo di supporto?

GIUDIZIO PERSONALE: Il film ti è piaciuto? Quale scena ti ha particolarmente colpito e perché? Quali sentimenti hanno suscitato in te i personaggi? Quale personaggio (in senso positivo o negativo) ti ha particolarmente colpito? Il finale ti è sembrato convincente o ne avresti preferito un altro?

La giornata di oggi ti permettere di comprendere l'importanza del proteggere l'altro, soprattutto se debole o in difficoltà, da tutto ciò che lo mette a disagio e gli crea tensione o preoccupazione.

Persone, situazioni, esperienze… sono molti i contesti nei quali è importante agire e creare un GUSCIO, una protezione.

E tu, da chi e o da cosa vieni protetto?

10

Titolo: IL SAN GUINARIO

Parola maestra: GUSCIO

L'arrivo del San Guinario nella grotta è veramente un imprevisto preoccupante: non è semplice per il GGG proteggere Sofia che troverà riparo in un cetrionzolo: sarà proprio la verdura puzzolente a costituire il GUSCIO di protezione con il quale la bambina riuscirà a nascondersi e a scampare il pericolo.

Il San Guinario

TIPOLOGIA "SCENA A TRE": SOFIA - GGG - GIGANTE

Sul palco la scenografia è la stessa della puntata precedente: la caverna, dimora del GGG. In scena, sul tavolo, c'è ancora il grande cetrionzolo (cfr. Puntata precedente).

SAN GUINARIO (con voce roca e forte, fuori scena): Ehi, nanerottolo, è là? Si sente che tu blatera. Ma con chi blatera, tu nanerottolo?

GGG (agitato): Attenta! È il San Guinario!

SAN GUINARIO: Allora? Visto che tu no apre, faccio da solo!

Si sente un forte rumore registrato ad indicare lo spostamento del masso che chiude l'ingresso della caverna. A questo punto occorre simulare che Sofia si nasconda dentro il cetrionzolo.

Per rendere più semplice la scena successiva, si può immaginare che l'attrice di Sofia si nasconda al pubblico mettendosi sotto il tavolo, introducendo però lei stessa, prima, la bambola Sofia all'interno del cetrionzolo.

SAN GUINARIO (avvicinandosi in tono minaccioso al GGG): Con chi stava blaterando poco fa?

GGG (un po' agitato): Blaterava con io stesso.

SAN GUINARIO (nervoso): Balloso! Bacherozzo spiaccicato! Io in mio cervello sa che tu parlava con qualche popollano.

GGG: Oh, no no!

SAN GUINARIO: Oh, sic sic! Io in mio cervello sa che tu ha preso un popollano e lo ha portato nella tua tana per giocare! Ora io te lo snicchia e me lo ringuzzola come stuzzichino.

GGG (balbettando, sempre più agitato): Non... non c'è nessun popollano qui. Per... perché non mi lascia tu in pace?

SAN GUINARIO (grugnendo e puntando il dito contro il viso del GGG che sventola la sua mano dietro la schiena a voler far cenno a Sofia di scappare): Mezz'aluccia ratrappita! Avanzo tisico! Marcio fondo di bottiglia! Cacchetta imbozzolata! Ora me la gusta io la primizia e tu mi aiuterà (prende il GGG per il braccio ed inizia a girare per la stanza). Ora tutti e due si scova questo gustevole esempio di popollo!

SOFIA (tra sé, fuori campo): Ma quant'è terrificante! Non si fa una gran fatica a credere che tutte le notti questa bestia si ingozza di uomini, donne e bambini.

SAN GUINARIO (grugnendo): E queste? Le tue stupide bottiglie! Ma che ci ficca dentro?

GGG: Niente che t'interessa. La sola cosa che a tu interessa è di rimpinzarti di popolli.

SAN GUINARIO (minaccioso): Zitto tu, sottogigante strabico! E questa schifezza? (Prende il cetrionzolo in mano).

GGG (tra sé, sorpreso): Ehi! Ma dov'è tu? Non ha potuto buttarti da una tavola così alta! Dove ti nasconde, Sofia?

SAN GUINARIO (grugnendo, osservando il centrionzolo): Allora, è questo il putrefacente e disgustabile vegetario che mangia? Ti deve essere completamente pazziato per mangiare una simile spazzamolle!

GGG: Questo è lo smaccheramelloso cetrionzolo. Io va in estasi giorno e notte, quando lo mangia. Non ha mai assaggiato un cetrionzolo, San Guinario?

SAN GUINARIO: I popolli è molto più succulosi!

GGG: Tu dice scematte. (Tra sé) Magari se ne assaggia un pochino si schifa e scappa! (Al gigante) Io è felice di farti assaggiare un pezzetto. Ma per favore, quando avrà sentito com'è succulante, non pappamelo tutto. Lascia a io un pezzettullo per cena!

SOFIA (tra sé, fuori campo): Oh noooo!

SAN GUINARIO (minaccioso): Non è che tu mi sviolina, eh?

GGG: Mai al mondo! Tu prende un bocconcino e io ti garantisce che tu canterà: "Mai mangiato un coso più smaccheramelloso! E poi i vegetari fa bene alla salute, non è sano mangiare cose carnose.

SAN GUINARIO: Solo per questa volta io ci sta a mangiare la tua zozzura. Ma ti avverte che se è schifante io te la spacca sulla tua testucola tartarugosa!

Il San Guinario alza la testa e "addenta" il cetrionzolo che tiene sollevato in alto (mettendosi lateralmente al pubblico può simulare meglio la scena).

SOFIA (terrorizzata, in silenzio, fuori campo): Aiuto! Sono spacciata...

SAN GUINARIO (ruggendo): Bllaaaaaaaah! Pfeeeeeeh! Achchch! (Sputa) Porco maiale! Grufolatore di bucce!

L'attrice di Sofia, che è nascosta sotto il tavolo, potrebbe lanciare dei pezzi di gommapiuma o cartone neri o verdognoli a simulare i pezzi che il gigante sta sputando in tutte le direzioni.

GGG (con aria innocente): Non è di tuo gusto?

SAN GUINARIO (urlando arrabbiatissimo): Di mio gusto? Non ha mai messo niente di più schifenzoso sotto i denti! Tu deve essere completamente toc-toccato per buttar giù una simile poltaglia! Mentre ogni notte tu potrebbe galoppare in cerca di qualche godurioso popollano, felice come un hamburgher!

GGG: È cosa brutta e sbagliata mangiare la genticchia dei popolli!

SAN GUINARIO: È gozzovigliante e succuleccellente! E stanotte io me ne andrà fino in Norvegia. Sai perché?

GGG (con dignità): Non voglio saperne nulla.

SAN GUINARIO: Perché con questa cacca di merda di caldo io ha voglia di cose fresche, e il Popollo Nord ha poca gente, ma freschissima!

GGG: Disgustoso. Tu dovrebbe vergognarti.

SAN GUINARIO: Gli altri giganti dice che vuole andare in Inghilterra, stanotte, per scolarsi un po' di scolari. Anche a io piace molto scolare gli scolari inglesi, con quel saporino di inchiostro fresco e quei loro grembiulini color marron glacé. Forse io cambia idea e va in Inghilterra con loro!

GGG: Tu è orribile!

SAN GUINARIO (arrabbiatissimo): E tu è un insulto alla razza dei giganti! Tu è negato per essere un gigante. Tu è un mostriciattolo di nanerottolo! Tu è uno sguercio lercio! Tu è un foruncolo di omuncolo! Tu è un fetente niente!

Il San Guinario esce.

GGG (sottovoce): Evviva! Ce ne siamo liberati! Sofia. Sofia, dove è nascosta tu, Sofia?

SOFIA (uscendo da sotto il tavolo con pezzi di stoffa o gommapiuma addosso): Sono qui!

GGG (teneramente): Oh, come io è felice di trovarti tutta intera!

SOFIA (disgustata): Sono stata nella sua bocca!

GGG (sconvolto): Cosa?!

SOFIA: Siiiiii! Non sapendo cos'altro fare mi sono nascosta nel cetrionzolo... per fortuna che lui ha sputato! Altrimenti ora sarei nello stomaco di quel disgustoso essere.

GGG: Noooo! E io che lo incoraggiava a mangiare il repugnoso cetrionzolo mentre tu era dentro!

SOFIA: Già... non mi è piaciuto per niente!

GGG (dispiaciuto): Ma guarda qui, povera piccirottola! Ecco te tutta coperta di cetrionzolo e di bava di gigante! Io ora odia gli altri giganti più di prima. Tu sa cosa mi piacerebbe?

SOFIA: Cosa?

GGG: Io vorrebbe trovare il modo di farli scomparire, ognuno di loro.

SOFIA: E io sarei lieta di aiutarla. Mi faccia pensare a una maniera possibile.

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Le affidiamo a Gesù nel segreto del nostro cuore.

Tromba soffia-sogni

Vieni in noi, Spirito Santo,
Spirito dell'amore:
riversa sempre più la carità nei nostri cuori.

Il barattolo

Sono diventato oggetto di derisione ogni giorno; ognuno si beffa di me...Tutti i miei amici aspettavano la mia caduta: «Forse si lascerà trarre in inganno, così noi prevarremo su di lui, ci prenderemo la nostra vendetta». Ma il Signore è al mio fianco come un prode valoroso, per questo i miei persecutori vacilleranno e non potranno prevalere; arrossiranno perché non avranno successo, sarà una vergogna eterna e incancellabile. Signore degli eserciti, che provi il giusto, che vedi il cuore e la mente, possa io vedere la tua vendetta su di loro, poiché a te ho affidato la mia causa! (Ger 20,7-12)

Geremia ha vissuto un tempo di difficoltà, tante persone gli sono nemiche e vogliono vederlo crollare. Dio però fa da **GUSCIO** e lo protegge: nessuno può prevalere su di lui, perché Lui verrà in suo soccorso. Anche nella nostra giornata ci possono essere momenti di difficoltà, in cui il nostro desiderio di dare il massimo è messo sotto attacco, momenti in cui subiamo violenza nelle parole e nei comportamenti. Dio è accanto a noi, anche attraverso le persone, e ci dà la forza per continuare a rimanere fedeli e non cedere alla violenza.

Sveglia

Si consegnano ai ragazzi giornali e riviste per trovare notizie o immagini di persone maltrattate, escluse o ignorate. Ciascuno descrive il materiale selezionato. In un secondo momento chiediamo di raccontare fatti simili accaduti durante il Grest. Come possiamo rendere l'attività estiva un luogo di protezione e accoglienza per **tutti**?

L'acchiappasogni

Nella giornata di oggi stai accanto a chi ti sembra subisca torto o offesa, cerca di **consolare** e, se c'è bisogno, di difendere chi è in difficoltà, vincendo il male con il bene.

Cacciatori di sogni

Fai spesso esperienza del male dentro la tua vita, cioè di tutto quello che ti mette i bastoni fra le ruote, che ostacola i tuoi **sogni**. Dio non invade la tua vita ma non manca di proteggerti. Oggi non lasciarti scoraggiare nel dono di te stesso e nel tuo servizio, e sappi **difendere e sostenere** chi vedi in difficoltà, soprattutto chi è più debole.

Guscia e Sguscia

Gioco + Variante COVID

Finalità: sperimentare, nel divertimento del gioco, la necessità di trovare un guscio di protezione dai pericoli che incombono.

Destinatari: tutti **Durata:** manche da 15' ca.

Spazio: esterno, di grandi dimensioni.

Occorrente: gessetti o nastro telato per segnare le aree nel campo.

Istruzioni: all'interno del campo da gioco, individuare 4-5 aree cui sarà assegnato il nome di un ortaggio in stile GGG: es. cetrionzolo, pomodoronzolo, cipollonzolo, carotonzolo, melanzanzola. Nella prima manche, una squadra si disporrà liberamente nelle diverse aree (ogni ragazzo potrà scegliere la propria), mentre l'altra formerà gruppi di quattro ragazzi che si tengono per mano (la bocca del gigante). L'animatore/conduttore nominerà un ortaggio: tutti coloro che si trovano in quello spazio, devono fuggire e trovare spazio in qualche altra area, mentre "la bocca del gigante" deve "mangiare" gli avversari, catturandoli (ossia facendo passare sotto le braccia il fuggitivo prima che esso arrivi nell'area di un altro ortaggio e si salvi). Poi si invertiranno i ruoli delle squadre. Vince chi, nel tempo stabilito, cattura/mangia il maggior numero di componenti della squadra avversaria.

Attenzioni COVID: fare "bocche" in cui non si tengano per mano, ma i singoli giocatori per mangiare dovranno dire ad alta voce il nome del giocatore preda. Per ogni manche i giganti possono chiamare un solo nome.

Attenzioni educative: con i bambini più piccoli sarà importante limitare la grandezza del campo per evitare che si stanchino troppo nella corsa.

Condivisione: nella storia, per Sofia, il cetrionzolo diventa l'unica via di salvezza, in quanto guscio protettivo che, seppur non troppo accogliente, si rivela perfetto per nascondersi, almeno in un primo momento. In cosa o in chi ci rifugiamo noi quando abbiamo paura? È un guscio comodo o scomodo? È accogliente o solo necessario? È l'unica alternativa che abbiamo o lo abbiamo scelto tra tanti?

Sotto il guscio
Gioco + Variante COVID

Finalità: comprendere l'importanza di avere qualcosa o qualcuno che ci protegga, come guscio, in alcuni momenti.

Destinatari: tutti **Durata:** manche da 15' **Spazio:** esterno, grande

Occorrente: un foglio di giornale grande (2 pagine unite) per ciascun partecipante.

Istruzioni: nel campo, sul lato corto, andranno segnate una linea di partenza e una linea di arrivo dall'altra parte. I bambini e i ragazzi saranno divisi in due squadre: quella di Sofia e quella degli Inghiotticicciaviva. La prima, si posizionerà lungo la linea di arrivo, la seconda si posizionerà fuori dal campo. Al fischio dell'arbitro, la squadra di Sofia dovrà correre dalla linea di partenza a quella di arrivo, mettendosi sotto il guscio (il foglio di giornale) per ritenersi completamente salva. Quella dell'Inghiotticicciaviva dovrà cercare di acchiappare i fogli di giornale degli avversari nel tragitto che questi dovranno compiere. Arrivati dall'altra parte "i Sofia", dovranno poi tornare indietro, sempre con il pericolo Giganti incombente e così, avanti e dietro, con il guscio come unica possibilità di salvezza. La seconda manche vedrà i ruoli delle squadre invertiti. Vince la squadra che riesce a fare più viaggi prima che tutti i suoi giocatori vengano acchiappati.

Attenzioni COVID: la cosa importante è che ciascuno abbia il proprio foglio di giornale. Ogni ragazzo dovrà igienizzare le mani prima di iniziare ogni manche.

Attenzioni educative: fare attenzione che il terreno di gioco non sia troppo scivoloso perché il gioco prevede una certa velocità.

Condivisione: al termine del gioco, riflettere insieme ai bambini e ai ragazzi sul significato del "guscio" utilizzato durante il gioco. Abbiamo qualcosa o qualcuno che, nella vita, ci protegge come il foglio di giornale ha fatto con noi in questo gioco? Ora osserviamo il foglio di giornale: c'è ancora? È molto sgualcito? Noi che ruolo diamo ai nostri "gusci"? Come ci prendiamo cura di loro? Come li valorizziamo per la loro importanza?

Gusci quasi scrigni
Attività COVID free

Finalità: riflettere sulle cose della vita che vanno protette.

Destinatari: tutti **Durata:** 30' **Spazio:** in presenza/online

Occorrente: (per ogni ragazzo) pannolencio o tnt; ago e filo/nastro e forbici; colla a caldo o biadesivo, un bottone.

Istruzioni: ogni ragazzo riceverà un kit con un pezzo di pannolencio o TNT di 12x30cm, un bottone e materiale decorativo. Dovrà procurarsi colla a caldo o biadesivo o forbici e filo per "cucire" una tasca. Con questo materiale dovrà realizzare un "guscio-scrigno" (del formato di un astuccio per occhiali) nel quale riporre dei biglietti in cui andrà a scrivere le cose che ritiene più preziose ed importanti per la sua vita; quelle da custodire e proteggere "al massimo".

Attenzioni educative: i bambini avranno bisogno dell'aiuto di genitori o animatori; diversamente, si potrà fornire loro una base di "guscio-scrigno" che andrà solo decorato con bottoni, paillettes, pietre, stickers e tutto quanto possa essere utile a tale scopo.

Condivisione: viene condiviso quanto ciascuno ha scelto di riporre nel guscio-scrigno di più prezioso per la propria vita.

L'uovo e le sue mille vite
Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: laboratorio multidisciplinare.

Istruzioni: fragile e allo stesso tempo scrigno potente di vita: il guscio dell'uovo rappresenta da sempre qualcosa di magico. Quella del Grest può essere assolutamente l'occasione giusta per familiarizzare con questo oggetto, simbolo di perfezione e vita. Come?

- Possiamo divertirci a decorare i gusci usando sostanze naturali (spunti: https://www.greenme.it/abitare/eco-fai-da-te/come-colorare-uova-modo-naturale-pasqua/).
- Possiamo conoscere curiosità attraverso l'albo illustrato "L'uovo" di Britta Teckentrup.
- Possiamo cercare le immagini che illustrano lo sviluppo di un embrione di pulcino.
- Possiamo comprendere perché l'uovo è un simbolo così importante della nostra cultura (es. https://www.focusjunior.it/comportamento/feste/pasqua/l-uovo-un-simbolo-importante-della-nostra-cultura-non-solo-a-pasqua-leggi/).

Profeta EZECHIELE

Ezechiele è un sacerdote e insieme un profeta.

Deportato in Babilonia con la prima ondata di esiliati, inizia a **predicare la conversione.**

Dopo che Gerusalemme è distrutta e tutto il popolo è deportato, Ezechiele alimenta la speranza del popolo esiliato, annunciando un ritorno a Gerusalemme e **sognando il piano di ricostruzione della futura nazione.**

L'attività estiva è un po' come lo sciroppio dei giganti: più la vivi, più salti, più ti senti GIOIOSO.

Prova a notare oggi quando i ragazzi saltano di GIOIA e quando no, riflettendo sul motivo.

Può capitare che tu non ti senta GIOIOSO: custodisci il tuo stato d'animo, ma quando arrivi all'attività estiva prova a sorridere. Il sorriso degli altri sarà contagioso.

11

Titolo: SCIROPPIO E SCOPPI

Parola maestra: GIOIA

Lo sciroppio, bevanda frizzante dei giganti, è fantastico: oltre ad essere dolce e squisito, genera esilaranti petocchi che rallegrano e sono segno di GIOIA sia per chi li produce sia per chi li ascolta. Insomma... nel Paese dei Giganti tutto è possibile, e anche una cosa per noi sconveniente è motivo di festa!

Sciroppio e scoppi

TIPOLOGIA "SCENA A DUE": GIGANTE - BAMBINA

La scenografia è uguale a quella della puntata precedente: siamo nella caverna, dimora del GGG.

SOFIA: È sicuro che non ci sia nient'altro da mangiare da queste parti che quel disgustoso cetrionzolo puzzolente?

GGG: Neanche uno spillo di grillo.

SOFIA: Allora, potrei avere per favore almeno un po' d'acqua?

GGG (sospettoso): Acqua? Che cos'è acqua?

SOFIA: Quello che noi beviamo! E voi, cosa bevete?

GGG: Noi bere sciroppio. Tutti i giganti beve sciroppio!

SOFIA (preoccupata): È ripugnante come il cetrionzolo?

GGG (indignato): Ripugnante? Lo sciroppio ripugnante? Lo sciroppio è dolce e squizzito!

SOFIA: Dice davvero o mi prende in giro?

GGG (andando a prendere da una dispensa una bottiglia gigante con un liquido verde): Ecco lo sciroppio! Lo squizzito sciroppio scoppiettante! Prova tu stessa e vedrai se ti prenda in giro o dice vero.

SOFIA (guardando la bottiglia sorpresa): Oh, guarda! Le bollicine vanno nel verso sbagliato!

GGG: Cosa diavolo tu intende per verso sbagliato?

SOFIA: Nelle nostre bevande gasate le bollicine vanno sempre verso l'alto e scoppiano alla superficie!

GGG (interdetto): Verso l'alto? Questo è il verso sbagliato! Mai le bolle deve andare verso l'alto. È l'asinata più ribrezzante che io ha mai inteso!

SOFIA: E perché mai?

GGG (stupito): E tu mi chiede perché? Davvero tu non sa perché è un calamitoso calamatto che le bolle va su invece di giù? Se tu non capisce questo, non ha più cervello d'un ocane. Per becco! Tu ha la testa così piena di caccole di rospo, di spifferi di piffero, che io diventa un babà se tu capisce qualcosa!

SOFIA (infastidita): Insomma! Perché le bolle non dovrebbero andar su?

GGG (paziente): Io cercherà di spiegartelo, ma prima dice a me come si chiama il vostro sciroppio nel tuo paese.

SOFIA: Beh, si chiama o Coca, o Pepsi. E ce n'è molti altri.

GGG: E le bolle va sempre verso l'alto?

SOFIA: Sempre.

GGG (scandalizzato): Ma è catastrozzo! Verso l'alto! Ma è disastrozzo e catastrozzo!

SOFIA: Insomma, mi vuol dire per favore perché?

GGG: Se tu mi ascolta con attenzione, io proverà, ma tu ha la testa così piena di cicche di cicale che mi chiede se tu comprenderà.

SOFIA (con pazienza): Farò del mio meglio.

GGG: Allora quanto tu beve questa vostra Cocca, se ne va dritta nella pancina. Chiaro o scuro?

SOFIA: Chiaro.

GGG: E anche le bolle va nella pancina. Chiaro o scuro?

SOFIA: Sempre chiaro.

GGG: E le bolle frizza verso l'alto?

SOFIA: Certo.

GGG: Questo significa che le bolle va bizzibizzi fino in gola ed esce dalla bocca con un rutto un pochetto vomitoso.

SOFIA: Sì, succede spesso, ma che fa un ruttino di tanto in tanto? È anche buffo!

GGG (disgustato): Ruttare è inamissile. Noi giganti mai si rutta!

SOFIA: Ma con quella vostra bevanda, come si chiama...

GGG: Sciroppio.

SOFIA: Esatto, con quel vostro sciroppio le bolle se ne andranno verso il basso che è peggio.

GGG (disorientato): Perché è peggio?

SOFIA (arrossendo leggermente): Perché se scendono, invece di salire, usciranno per qualche altra parte con un rumore ancora più forte e sconveniente!

GGG (raggiante): Con un petocchio! Noi giganti fa petocchi in continuazione! Un petocchio è un segno di gioia. È una musica per l'orecchio! È un marcio nuziale! Tu non mi può dire che un piccolo petocchio ogni tanto è proibito tra i popolli!

SOFIA: È considerato segno di grande maleducazione.

GGG: Ma anche tu fa dei petocchi qualche volta, no?

SOFIA: Tutti fanno dei petocchi, se così li chiamate. Petocchiano re e regine, i presidenti, le stelle del cinema e i neonati petocchiano. Ma là da dove vengo, non è educato parlarne.

GGG: Ma è radicchiolo! Se tutti petocchia, perché non parlarne? Adesso noi si prende un sorso di questo stupendo sciroppio e tu vedrà il felice risultato!

SOFIA: Dai si, sono curiosa!

GGG (agita la bottiglia e beve, estasiato): È saltante! Nevadomatto!

SOFIA (delusa): Non mi sembra che accada qualcosa...

GGG: Aspetta e vedrai... Arriva... Eccolo (Si sentono i rumori registrati di una raffica di "petocchi", poi il GGG comincia a saltare a "ritmo" di "petocchi").

L'effetto del salto, può essere riprodotto o in modo semplice, oppure si può scegliere di far recitare i due attori su un trampolino di quelli da palestra. Nella prima parte della puntata potranno stare seduti o comunque fermi sul tappeto; al momento opportuno, inizieranno a saltarci sopra.

GGG (gridando): Ippy! Ecco, tu ha visto che cos'è un petocchio! Prende un po' anche tu!

SOFIA (scoppiando a ridere): Non ha un bicchiere?

GGG: Niente bicchieri. Solo la bottiglia.

SOFIA (bevendo alla bottiglia, estasiata): Wow! Che delizia! È dolce e rinfrescante, ha il sapore di vaniglia o di crema e anche un aroma di lampone. E le bollicine sono meravigliose! Che ridere, mi sento danzare e scoppiare dappertutto nel pancino! È splendido!

GGG: Aspetta e vedrà che il meglio deve venire!

SOFIA (imbarazzata, ma divertita): Ooh... Ooh... Sento che sta per arriv... (rumore di "petocchio" registrato, Sofia fa un salto, poi ride a crepapelle) Non posso crederci che l'ho fatto davvero! (Continua a ridere, beve un altro sorso di sciroppio e la comica scena si ripete alcune volte).

GGG (eccitato): Brava! Benissimo, per una pivella! Un altro goccio?

Il GGG e Sofia continuano a "petocchiare", ridere e saltare.

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi.
Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza.
Ascoltiamo il nostro respiro.

Tromba soffia-sogni

Spirito che hai parlato attraverso i profeti:
parla in noi e attraverso di noi.

Il barattolo

Il Signore mi disse: «Figlio dell'uomo, mangia ciò che ti sta davanti, mangia questo rotolo, poi va' e parla alla casa d'Israele». Io aprii la bocca ed egli mi fece mangiare quel rotolo, dicendomi: «Figlio dell'uomo, nutri il tuo ventre e riempi le tue viscere con questo rotolo che ti porgo». Io lo mangiai: fu per la mia bocca dolce come il miele. Poi egli mi disse: «Figlio dell'uomo, va', rècati alla casa d'Israele e riferisci loro le mie parole»." (Ez 3,1-4)

Dio manda Ezechiele a parlare a un popolo triste e senza speranza, in esilio, lontano da casa, schiavo, ma lo fa, dopo avergli messo dentro al cuore una grande dolcezza e una grande GIOIA;

Ezechiele deve annunciare al popolo le cose grandi che Dio farà, e non lo può fare se non avendo lui gustato la GIOIA e la dolcezza di Dio. La GIOIA è un dono di Dio, un dono che dà sapore ad ogni cosa che facciamo. La GIOIA è la certezza che Dio anche in questo giorno prepara cose belle per noi, cose che riempiono il cuore di bene.

Sveglia

La gioia è qualcosa di infettivo, chi è nella gioia contagia gli altri. Mettiamo i ragazzi distanziati e in cerchio; uno alla volta vanno al centro e mimano per gli altri una cosa che li riempie di gioia al Grest. Gli altri devono indovinarlo e una volta indovinato, chi condivide quella stessa gioia deve ripetere il gesto che ha fatto quello al centro. Insieme agli animatori, si guarda dove invece non c'è gioia al Grest e si cerca di capire insieme come portarla.

L'acchiappasogni

È bello esser nella gioia, ma è bella ridonarla a chi l'ha persa: oggi con un gesto o una parola fai tornare il sorriso a chi lo ha perso.

Cacciatori di sogni

La gioia è ciò che dà gusto ad ogni tuo sogno, è il fine per cui cerchi di realizzarli. La tua gioia perché sia piena ha bisogno di essere anche **la gioia di Dio e la gioia degli altri.** Quando le tre gioie si incontrano lì è l'apice della gioia. Oggi vivi per fare la gioia dei ragazzi che ti sono affidati, e sperimenta che c'è più gioia nel dare che nel ricevere.

JOYchiamo

Grande Gioco + Variante COVID

Finalità: attraverso tanti piccoli giochi, imparare a gioire delle piccole cose, come fa il GGG con lo sciroppio frizzante.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 90'

Spazio: aperto, di grandi dimensioni, tale che si possano posizionare diversi stand in punti sufficientemente distanti fra loro.

Occorrente: materiale di cancelleria vario; carte gioia/emozioni per lo stand 1; cesti; ostacoli; testo di canzoni; materiale per preparare lo sciroppio; fogli e penne; un colore per ciascun ragazzo; un bersaglio; un metro; lista parole per stand 6.

Istruzioni: si tratta di un gioco a stand, nel quale si possono far sfidare due squadre o far giocare un singolo gruppo per ogni stand. Nel secondo caso si consiglia di dare un tempo massimo entro il quale le singole prove devono essere affrontate in maniera tale da poter, alla fine, assegnare un punteggio. Per ogni stand è necessario che vi sia almeno un animatore/arbitro.

Stand 1: la lingua dei giganti. Ad ogni squadra viene affidato un piccolo gruppo di carte disposte come nel gioco "Memory". Al via dell'animatore, il primo della squadra gira una sola carta, senza toccare le altre: troverà una parola. Dovrà correre verso la postazione "base" del proprio gruppo – posto ad una certa distanza e raggiungibile superando alcuni ostacoli - e scegliere se inserire la parola fra quelle che sono sinonimi della parola gioia, o che hanno un significato ad esso correlato, o se inserirle nel cesto delle altre emozioni. Appena tornerà dal resto della squadra potrà partire il secondo giocatore. Vince la squadra che ha posizionato meglio le carte e anche nel minor tempo possibile.

Stand 2: JoySpot. Ogni squadra dovrà progettare, realizzare e presentare ad un'attenta giuria di qualità uno spot che sponsorizzi la Gioia. Vince lo spot migliore.

Stand 3: nella terra dei giganti. Ogni squadra dovrà trovare – e consegnare all'animatore dello stand – tre oggetti il cui nome inizia con ognuna delle lettere che formano la parola "gioia". Vince la squadra che colleziona, nel minor tempo possibile, tutti gli oggetti.

Stand 4: la ricetta dello sciroppio. Ogni squadra dovrà assaggiare (ad ognuno il suo bicchiere) un po' del famoso sciroppio del Gigante. Dovrà poi cercare di indovinare più ingredienti possibili. Avrà massimo tre tentativi. Vince la squadra che indovina più ingredienti.

Stand 5: salti da gigante. Lo sciroppio provoca tantissimi salti ai giganti che lo bevono, ma anche alla nostra Sofia. Perché non sfidare i ragazzi ad una prova di salto in alto o in lungo? Salto in alto: gli animatori avranno fissato un bersaglio sul muro, sufficientemente in alto. Ogni giocatore, al via dell'animatore, dovrà saltare e cercare di arrivare a toccare il bersaglio con un colore. L'animatore darà un punteggio per ogni giocatore che sarà riuscito a toccare il bersaglio saltando. Santo in lungo: l'animatore provvederà a stendere un metro lungo il percorso di gara e il punto di partenza. Ogni ragazzo dovrà effettuare il proprio salto cercando di arrivare il più lontano possibile. Vince la squadra che, con la somma dei metri saltati da ciascun giocatore, raggiunge una determinata cifra.

Stand 6: anche i giganti hanno un cervello. L'animatore dello stand consegnerà ad ogni squadra una lista di 4-5 parole. Queste saranno, ovviamente, collegate fra di loro. Il gruppo dei ragazzi dovrà trovare la parola che si collega a tutte quelle fornite dall'animatore. Per esempio, fornendo le parole: sciroppio, petacchio, letizia, festa; i ragazzi dovranno indovinare la parola "Gioia". Vince la squadra che completa la serie nel minor tempo possibile.

Dopo aver terminato ogni prova, l'animatore dello stand fornisce alla squadra un pezzo di puzzle speciale: servirà alla fine per comporre la frase "Un petacchio è un segno di gioia. È una musica per l'orecchio! È un marcio nuziale. Adesso noi prende un sorso di questo stupendo sciroppio e tu vedrà il risultato". L'intero gioco è vinto dalla squadra che, nel complesso, ha totalizzato il maggior numero di punti.

Varianti 6-8: ogni stand può prevedere delle semplificazioni che si riportano di seguito.

Stand 1: utilizzare parole non complicate o, se necessario, utilizzare delle immagini. Non inserire ostacoli nel percorso o, per lo meno, non troppo difficili da superare.

Stand 2: anziché l'ideazione di uno spot, si potrebbe chiedere ai bambini di modificare le parole di una canzone triste per farla diventare gioiosa (fornire il testo).

Stand 3: diminuire il numero degli oggetti.

Stand 4: rendere semplici gli ingredienti ed aumentare il numero di tentativi a disposizione.

Stand 5: scegliere una sola delle due prove.

Stand 6: scegliere solo delle parole semplici.

Prova finale: anziché pezzi della frase, si potranno dare pezzi dell'immagine di riferimento del capitolo (del sussidio del grest o del romanzo).

Varianti 11-14: ogni stand può prevedere delle varianti che si riportano di seguito.

Stand 1: si potrebbero anagrammare le parole. I ragazzi, quindi, dovranno – prima di partire – segnare sulla carta la parola corretta e poi consegnarla. Rendere il percorso ad ostacoli o farlo compiere saltellando su un piede solo, o correndo all'indietro...

Stand 2: Lo spot deve essere accompagnato necessariamente almeno da un jingle musicale (con testo di senso compiuto).

Stand 3: invece degli oggetti (o anche oltre agli oggetti) i ragazzi dovranno pensare a tre parole e comporre una poesia cercando di riprodurre il linguaggio dei giganti.

Stand 4: oltre ad indovinare gli ingredienti, i ragazzi dovranno provare a scrivere la ricetta nei dettagli. Vince chi si avvicina di più nelle quantità degli ingredienti e nei procedimenti.

Stand 5: posizionare più bersagli, ad ognuno dei quali corrisponderà un punteggio differente in base all'altezza e alla difficoltà di raggiungimento.

Stand 6: consegnare tre liste, le parole che completano le tre liste potrebbero essere "Grandi – Giganti – Gioiosi".

Attenzioni COVID: per escludere qualsiasi interazione all'esterno del piccolo gruppo basterà organizzare il gioco in maniera che ci sia solo una squadra per stand e che il fattore determinante per la conquista dei punti sia il tempo. Sarà importante, negli stand per i quali è previsto l'utilizzo di materiali, organizzare gli stessi in maniera che ogni piccolo gruppo abbia il proprio, senza dover riutilizzare qualcosa già utilizzato da altri, e che un solo giocatore lo maneggi. Se ciò non fosse possibile, prevedere il tempo per la corretta sanificazione del materiale.

Attenzioni educative: sia nella versione a tempo, sia in quella a squadre è bene che l'arbitro che assegna il punteggio ad ogni squadra/piccolo gruppo tenga presente il tempo, ma anche la qualità di quanto prodotto dai ragazzi. È consigliabile che i singoli punteggi vengano comunicati alla fine del gioco o i ragazzi potrebbero scoraggiarsi o esaltarsi troppo durante il gioco, cosa che potrebbe inficiare lo svolgimento di ogni singola prova.

Condivisione: il nostro Gigante prova una grande gioia nel bere un po' di ottimo e frizzante sciroppio. Giocare con i nostri amici, poter correre e muoverci dopo essere stati tanto tempo chiusi e fermi in casa, che emozioni ci provoca? Prima della pandemia, davamo un po' per scontata la gioia di tutte queste piccole cose? Inoltre, spesso abbiamo comportamenti e abitudini che non ci fanno stare bene e dimentichiamo che la meta più importante è guardarsi indietro e pensare "Sono stato felice". Per cui… mai rimandare la gioia!

La tombola delle emozioni
Attività + Variante COVID

Finalità: imparare a dare un nome alle varie emozioni, nelle loro varie sfumature e intensità; dedicarsi alla alfabetizzazione emotiva.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto, di ampie dimensioni.

Occorrente: un tabellone per gli animatori; un tabellone per squadra disegnato sul terreno di gioco; tessere da estrarre su cui è segnata un'emozione anziché un numero; sacchetto da cui estrarre le tessere.

Istruzioni: gli animatori avranno preparato un grande tabellone raffigurante tutte le cartelle di ogni singola squadra e una tabella per ogni squadra disegnata sul terreno di gioco. La "cartella" sarà in tutto uguale a quelle della tombola: al posto dei numeri saranno raffigurate, con delle emoticon, le diverse emozioni. Un animatore estrae le tessere e nomina l'emozione, un giocatore per squadra corre a coprire la casella dell'emozione nominata, se presente sulla cartella. Per coprire la casella, però, è necessario mimare la stessa emozione e continuare a farlo fino alla fine della partita. Quando viene "chiamata" un'emozione assimilabile alla gioia, la squadra che possiede quella casella, per coprirla, dovrà prima cantare il ritornello del ban del Grest all'unisono. Vince chi copre tutte le immagini (le vincite intermedie sono le classiche: ambo, terna, quaterna, cinquina). In caso di parità, per vincere il premio, le squadre dovranno sostenere delle piccole sfide (cantare l'inno del Grest, recitare una poesia, fare un balletto...): saranno i componenti delle altre squadre, insieme agli animatori, a decretare il vincitore della mini-sfida.

Varianti 6-8: sulla cartella della squadra, per ogni casella, oltre all'emoticon dell'emozione, scrivere anche il nome.

Varianti 11-14: aumentare la difficoltà delle emozioni, utilizzando magari dei sinonimi invece dei nomi più comuni o raffigurando sulla cartella della squadra solo una parte dell'emoticon (solo gli occhi o solo la bocca); aumentare anche la difficoltà delle prove in caso di mini-sfida per parità.

Attenzioni COVID: disegnare la "cartella" della tombola a terra, su un grande spazio, permette di far mantenere le distanze.

Attenzioni educative: per i più piccoli in modo particolare o per le emozioni più difficili da riconoscere, prima di iniziare il gioco potrebbe essere utile presentare le emoticon in modo che tutti possano prendere confidenza con le espressioni rappresentate e imparino ad associarle correttamente al loro nome.

Condivisione: al termine dell'attività riflettere insieme chiedendo ai ragazzi "hai avuto difficoltà a riconoscere le emozioni?", "ce ne sono alcune che non avevi mai sentito prima?", "ce n'è una che ti è più nota perché la provi più spesso?".

Il colore della gioia
Attività COVID free

Finalità: chiedersi che aspetto ha la gioia e provare a dare un aspetto grafico, materiale, alle proprie emozioni.

Destinatari: 6-10 anni

Durata: 45'

Spazio: l'attività è immaginata a distanza; qualora si decida di farla in presenza sarà necessario uno spazio aperto/chiuso, di ampie dimensioni, con possibilità di appoggio (es. tavoli e sedie ben distanziati).

Occorrente: pastelli; pennarelli; tempere; acquerelli; materiale da riciclo di vario tipo; materiale di cancelleria; giornali e riviste; cartoncini e fogli colorati...(qualsiasi cosa va bene).

Istruzioni: gli animatori avranno preparato per ogni ragazzo una scatola contenente diverso materiale e glielo avranno recapitato a casa, oppure avranno chiesto loro di procurarsi una box di occorrente come quello sopra citato, scegliendo tra quanto hanno in casa. Si chiederà ad ognuno, in 30', di provare a disegnare ciò che più provoca in loro gioia piena utilizzando la tecnica che preferisce maggiormente (o anche più tecniche insieme).

Potranno anche decidere di disegnare la gioia come emozione in sé, senza dover necessariamente disegnare qualcosa che provoca gioia. È importante che ogni ragazzo sia assolutamente libero di potersi esprimere in piena libertà. Al termine della realizzazione si condividerà quanto realizzato dai ragazzi.
L'attività può essere svolta anche in presenza, facendo in modo che ogni ragazzo abbia il proprio materiale e che ci siano gli spazi per distanziarli adeguatamente tra loro.

Varianti 11-14: invece di chiedere ai ragazzi più grandi di disegnare, si potrebbe pensare di declinare l'attività sulla fotografia. Utilizzando i propri smartphone e permettendo ai ragazzi di muoversi all'interno dello spazio domestico, si chiederà loro di fotografare la gioia. Sarà quindi interessante visualizzare e commentare le fotografie insieme.

Attenzioni educative: trovandosi davanti al difficile compito di dover mettere su carta attraverso disegni e colori un'emozione (o ciò che la produce), alcuni ragazzi potrebbero sentirsi un po' bloccati. È importante che l'animatore aiuti i singoli a riflettere senza, però, dare troppe indicazioni che potrebbero sovrastare l'idea creativa del ragazzo.

Condivisione: che aspetto ha la gioia? Perché abbiamo usato una tecnica specifica o un certo colore per esprimere le nostre sensazioni? A darci gioia sono solo grandi eventi o anche piccole cose semplici? Far notare che i ragazzi non avevano lo stesso materiale di partenza, ma tutti hanno potuto rappresentare la gioia: anche nella vita, non abbiamo tutti gli stessi talenti, le stesse possibilità, non viviamo tutti gli stessi contesti, ma siamo chiamati tutti a ricercare la gioia e a trovarla con i mezzi che possediamo.

Lettura dell'albo illustrato

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: trasformare un mare di tristezza in gioia

Istruzioni: gli albi illustrati sono dei libri in cui il racconto viene portato avanti dalle immagini, più che dalle parole, risultando efficace e comprensibile da tutti.

L'albo "Un mare di tristezza" di Anna Ludica, Chiara Vignocchi, Silvia Borando, edito da Minibombo, racconta la storia di un pesciolino che si sente triste e che fa una passeggiata nel mare alla ricerca di nuovi amici che lo possano tirare sù. Purtroppo, anche tutti gli animaletti che incontrerà, non saranno in piena forma: chi è abbacchiato, chi giù di corda, chi abbattuto, chi malinconico,… insomma, il pesciolino si dovrà confrontare con tutte le sfumature della tristezza. Almeno apparentemente. Ad un certo punto, il pesciolino incontrerà una tartaruga che gli permetterà di vedere tutto da un altro punto di vista, spiegandogli che per trasformare la tristezza in gioia e allegria, basta davvero pochissimo.

Dopo aver letto l'albo (si trovano diverse versioni video su Youtube se non se ne vuole acquistare una copia), i ragazzi potranno divertirsi a trovare tanti sinonimi di gioia e allegria, per riscrivere l'albo al contrario.

Inoltre, la stessa casa editrice propone una serie di giochi grafici sullo stile del libro, facilmente utilizzabili:
https://www.minibombo.it/giochiamo_con/un-mare-di-tristezza/

Tutto questo, ovviamente accompagnato da una condivisione sul tema: ci sono momenti in cui vi sembra tutto nero e non riuscite che a scorgere tristezza e negatività? Avete mai provato a guardare le cose da un'altra prospettiva come la tartaruga suggerisce al pesciolino?

Una giornata dedicata al GIOCO
è un tempo meraviglioso per
un aspetto centrale della vita
di ogni oratorio e dell'attività estiva.

Nella giornata odierna cerca di fare
attenzione a proporre GIOCHI
particolarmente inclusivi e per tutti.

Se riuscirai a far divertire anche i
ragazzi e le ragazze che
fanno fatica a GIOCARE
sarà una grande soddisfazione...
e vorrà dire che sei diventato
un gigante nell'animazione.

12

Titolo: VIAGGIO NEL PAESE DEI SOGNI

Parola maestra: GIOCO

Il GGG, rispetto ai suoi colleghi giganti, è davvero un nanerottolo,
ed è per questo che spesso si prendono GIOCO di lui tirandogli pietre o,
come in questo episodio cui assiste Sofia,
passandoselo al volo l'un l'altro come sia una palla. Povero GGG!

Viaggio nel Paese dei Sogni

TIPOLOGIA "SCENA CORALE": GIGANTE - BAMBINA - GIGANTI

Sul palco il paesaggio è quello arido del Paese dei Giganti. Il GGG si trova sul lato sinistro, a ridosso di una quinta, i Giganti sono all'estremità opposta. Sofia è sempre una voce fuori campo perché si trova "nel taschino" del GGG, dal quale può spuntare la sua bambola.

GGG (con l'Acchiappasogni in mano: un retino): Adesso che ci siamo un po' ripresi con lo sciroppio, andiamo a catturare qualche sogno turbo-volante per la mia collezione. Tu essere comoda lì dentro? Vuole tu che io ti fa un buchetto per occhiar fuori?

SOFIA: Tutto ok. C'è n'è già uno, grazie. E devo dire che dopo l'esperienza curiosa dello sciroppo sto decisamente meglio!

GGG: Perfetto, allora... Trattiene il respiro e inchioccia le dita! Ora si passa accanto a tutti quei giganti (indicando i giganti dall'altra parte del palco). Vede tu quello colossale, il più vicino noi?

SOFIA (fuori campo): Lo vedo.

GGG: È il più mostruoso di tutti, il più grande. Si chiama l'Inghiotticicciaviva. È alto quasi venti metri e ingolla due o tre popollani alla volta, come se fosse zollette di zucchero!

SOFIA (fuori campo, infastidita): Mi innervosisce. Stiamogli lontani.

GGG (avanzando un po' sul palco): Impossibile. È due volte più veloce che io.

SOFIA: Ma, non la mangeranno mica, no?

GGG: I giganti non si ingorguzza mai fra loro. Litiga e si baruffa, ma mai mangia altro gigante!

Il GGG si avvicina ai giganti.

Per mostrare la differenza di grandezza tra i giganti e il GGG, in quel lato del palco si possono sistemare delle pedane sulle quali far mettere i giganti e coprire tutto con stoffa, rocce finte, cartoni, in modo da camuffare le pedane e tenere il GGG sul piano naturale del palco e gli altri sui rialzi.

INGHIOTTICICCIAVIVA (ruggendo e afferrando il GGG per i capelli): Toh, chi si vede, il nanerottolo! Ehi, nanerottolo, dov'è che zampetta tu quiotto quiotto?

GGG (con gentilezza): Ti prega, lascia i miei capelli, illustre Inghiotticicciaviva!

INGHIOTTICICCIAVIVA (lo lascia): A noi, adesso, sputacchietto! Io ha vivo desiderio di sapere dove tu va galoppando ogni giorno in piena luce. Tu sa bene che è proibito, finché non arriva il buio.

GGG (con tono di protesta): Io non va da nessun popollo. Io va da un'altra parte.

SAN GUINARIO (con tono esclamativo): Poco fa io lo ha inteso cicaleggiare con qualcuno in caverna.

GGG: Voi non ha che da frugare la mia caverna da testa a piedi. In tutti gli angioli e angioletti. Non c'è né uomo alla cogue, né uomo in camicia, né uomo fritto, né uomo sodo.

INGHIOTTICICCIAVIVA (spintonando il GGG verso un altro gigante): A tu, Strizza-teste!

STRIZZA-TESTE (spintonandolo verso un altro gigante): A tu, Crocchia-ossa!

CROCCHIA-OSSA (spintonandolo verso un altro gigante): A tu, Trita-bimbo!

La scena continua finché tutti i giganti si sono passati il GGG con uno spintone.

SAN GUINARIO: E ora corre, nanerottolo! Mostraci come sa galoppare! Gamberetto rinseccolito! Petocchio spetacchiato!

GGG (sottovoce, uscendo di corsa da una quinta e ritrovandosi sotto il palco): Pfui! Perla miseria! Loro era proprio di umor negro oggi, accidenti! Mi dispiace che ti è trovata in mezzo a tutto questo soprasotto!

SOFIA (fuori campo): Non dev'essere stato allegro neanche per lei. Potevano farle veramente male, no? Ho una curiosità su questi mostri... come fanno a prendere gli esseri umani che divorano?

GGG: Di solito loro passa semplicemente un braccio dalla finestra della camera e li stacca dal suo letto. Qualche volta loro sorge dal mare come pesci, solo con la testa, e poi salta fuori una grossa zampa pelosa e acchiappa qualcuno sulla spiaggia.

SOFIA (fuori campo): Anche i bambini?

GGG: Soprattutto i babbini. Babbini piccoli che costruisce castelli di sabbia sulla spiaggia. È i preferiti dei giganti nuotatori. Un babbino è più tenerello di una vecchia nonna, è quello che dice sempre il Trita-bimbo. Ciascuno ha il suo metodo speciale per prendere i popollani.

SOFÍA (fuori campo): Ma è terrificante!

GGG: Il Ciuccia-budella è un fanatico delle città. Si piazza lungo disteso sui tetti delle case, immobile come un pescatore e osserva i popollani che cammina per le strade sotto di lui. Quando ne vede uno che gli sembra succulabile, lo tira su; stende semplicemente un braccio e lo pizzica tra le dita, come una scimmia con una nocciolina.

SOFÍA (fuori campo): E la gente non lo vede quando fa così?

GGG: Nessuno; non dimentica che è il crescrùpolo inoltrato. E inoltre, il Ciuccia-budella è rapidissimo.

SOFÍA: Ma se ogni notte sparisce una tale quantità di gente, qualcuno denuncerà l'accaduto!

GGG: Il mondo è smisurato. Esiste centinaia di paesi diversi e i giganti è mica scemo, sta attento a non scapicollarsi troppo spesso nel medesimo posto. Tu non dimentica che tra i popolli c'è tanta gente che scompare di continuo, anche senza che i giganti se li ciuccia i popollani, si fa fuori l'un l'altro molto più spesso di quanto i giganti li divora.

SOFÍA: Ma gli uomini non si mangiano reciprocamente!

GGG: Anche i giganti non mangia tra loro. E loro nemmeno si uccide! I giganti non sarà educati, ma non si uccide tra loro. I popolli della terra è i soli animali che uccide i suoi concugini. Io non riesce a capire i popollani. Tu per esempio è una popollina e dice che i giganti è abominoso e monstrevole perché mangia la gente. Chiaro o scuro?

SOFÍA: Chiaro.

GGG: Ma i popollani si imbudella tutto il tempo tra loro, si sparapacchia coi fucili e va sugli aeropalmi per tirarsi bombe sulla testa ogni settimana. I popollani uccide per tutto il tempo gli altri popollani.

SOFÍA: Vero, tuttavia ciò non impedisce che sia riprovevole che quegli orribili giganti se ne vadano ogni notte a mangiare gli esseri umani. Gli uomini non hanno mai fatto loro nulla di male.

GGG: È quello che dice ogni giorno anche il porcellino. I popolli inventa regole che gli va bene, ma sue regole non va bene al porcellino. Anche i giganti inventa regole, e le sue regole non va bene ai popolli. Ognuno fa regole che va bene solo a se stesso.

SOFÍA: Ma lei non è d'accordo che quei bruti di giganti mangino ogni notte gli esseri umani, vero?

GGG (deciso): No! Un chiaro non basta per due scuri! Su, andiamo.

Escono di scena.

SOFÍA (fuori campo): Ehi come corri!

GGG (fuori campo): Eccoci. Siamo arrivati.

SOFÍA (fuori campo): Dove siamo?

GGG (fuori campo): Nel Paese dei Sogni. È qui che tutti i sogni nasce.

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro.

Tromba soffia-sogni

Spirito che hai parlato attraverso i profeti:
parla in noi e attraverso di noi.

Il barattolo

Così dice il Signore Dio: "Un ramoscello io prenderò dalla cima del cedro, dalle punte dei suoi rami lo coglierò e lo pianterò sopra un monte alto, imponente; lo pianterò sul monte alto d'Israele. Metterà rami e farà frutti e diventerà un cedro magnifico. Sotto di lui tutti gli uccelli dimoreranno, ogni volatile all'ombra dei suoi rami riposerà. Sapranno tutti gli alberi della foresta che io sono il Signore, che umilio l'albero alto e innalzo l'albero basso, faccio seccare l'albero verde e germogliare l'albero secco. Io, il Signore, ho parlato e lo farò." (Ez 17,22-24)

Ezechiele ci annuncia che anche a Dio piace il **GIOCO**: gioca radunando tutti sotto un solo albero, in cui tutti possano gioire e trovare pace. Il **GIOCO** non è una cosa banale, ma è il sogno di Dio che prende forma: **radunare tutti sotto la sua benevolenza, gustare la bellezza di essere una sola famiglia.**
Oggi possiamo affidare a Dio il nostro giocare, sentendo che non è solo un passatempo ma il modo con cui diamo una mano a Dio per diventare una sola famiglia radunata dal suo amore di Padre.

Sveglia

L'attività estiva è **un'esperienza di gioco** che ci fa crescere nell'accoglienza e nella comunione. Al via, utilizzando un pallone che rimarrà sempre a terra, i ragazzi e gli animatori si passano la palla calciandola con "dolcezza". Quando la palla viene ricevuta da un giocatore, viene fermata con i piedi e prima di passarla, viene detto il gioco preferito che ci fa **crescere come gruppo.** Una volta che tutti si sono espressi, viene scelto il gioco che maggiormente è stato indicato, per poterci giocare **insieme** il prima possibile.

L'acchiappasogni

Oggi gioca con impegno, anche a ciò che non ti piace, e fa che attraverso il tuo **modo di giocare** tu possa creare relazioni e non divisione e discriminazione.

Cacciatori di sogni

Può farti strano ma **anche Dio gioca,** ma non nel modo che pensi: prendersi gioco inteso come divertirsi alle spalle di qualcuno non è da Dio. Quando Dio crea, gioca, cioè è contento, esprime se stesso, inventa ciò che non c'è e gli dà una forma. Tu sei fatto a immagine Sua, sei fatto per creare, e gioire creando, sei fatto per dare forma alla realtà.
Oggi vivi il gioco non come un semplice modo per far passare il tempo ai ragazzi, ma come un momento e occasione in cui **generare gioia, amicizia, crescita, unità.**

Povero GGG!
Grande Gioco + Variante COVID

Finalità: fare esperienza di cooperazione all'interno della squadra riproponendo, attraverso diverse sfide di squadra, l'episodio in cui i giganti si prendono gioco del GGG.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 120'

Spazio: aperto, di grandi dimensioni.

Occorrente: PRIMO GIOCO: (per ciascuna squadra) 1 sedia; 1 cerchio; 1 bastone. SECONDO GIOCO: (per ciascuna squadra) birilli; 1 fune di 6 mt. TERZO GIOCO: (per ciascuna squadra) occorrente a scelta per preparare il percorso ad ostacoli; 1 benda.

Istruzioni: si tratta di un gioco a squadre, a manche. Al termine di ogni singola sfida, viene decretato il vincitore. Vince il gioco la squadra che complessivamente ha totalizzato il punteggio più alto. Si sfidano due squadre per volta. Nel caso in cui ci siano più di due squadre, organizzare il gioco in modo tale che a sfidarsi siano sempre squadre avversarie. Si riportano di seguito le diverse sfide.

Il volo di GGG. Considerando come spazio da gioco un normale campo rettangolare, è importante che, prima di iniziare, gli animatori abbiano disposto due sedie al centro dei lati corti, un metro fuori dal campo. Un componente per ogni squadra deve mettersi sopra la sedia con un bastone, mentre gli altri componenti della squadra devono cercare di lanciare un cerchio (che rappresenta il GGG), in modo che questo si infili al bastone. Il giocatore sulla sedia può muoversi per cercare di afferrare il cerchio, purché non scenda mai dalla sedia. I giocatori in campo possono muoversi liberamente, tranne chi ha il cerchio in mano, che può compiere massimo tre passi e poi deve tirare o passare il cerchio a qualcun altro. Nel caso in cui 2 giocatori, avversari, afferrino il cerchio contemporaneamente si effettua un duello a due, come nel basket. Non si può lanciare il cerchio al giocatore sopra la sedia da dietro la linea di metà campo. Ogni volta che il cerchio si infila correttamente sul bastone, la squadra guadagna un punto. Vince chi, al termine del tempo prestabilito, ha più punti.

La corsa dei giganti. Prima del gioco è importante che gli animatori abbiano tracciato, con i birilli, due percorsi uguali, uno per squadra. Le due squadre avversarie gareggiano contemporaneamente. Il primo giocatore prende la fune, ci sale a cavalcioni e corre lungo l'intero percorso. Tornato al punto di partenza fa salire il secondo giocatore, entrambi corrono lungo il percorso e così via fino all'ultimo componente della squadra. Vince la squadra che completa per prima il percorso con tutti i suoi giocatori a cavalcioni della fune.

Attento agli ostacoli! Prima del gioco è importante che gli animatori abbiano creato due percorsi ad ostacoli, uno per squadra. Gareggiano le due squadre contemporaneamente scegliendo un proprio giocatore che compirà la sfida per tutto il gruppo. Al via, un giocatore bendato dovrà terminare il percorso ad ostacoli solamente ascoltando le indicazioni del resto della sua squadra che si troverà ad un angolo del percorso di gara e che non potrà avvicinarsi al giocatore bendato. Prima di iniziare, ogni squadra dovrà aver decodificato un codice sonoro per indicare i movimenti da compiere: es. un battito di mani - un passo AVANTI; un "hop hop", un passo a DESTRA,... Vince la manche il giocatore che, guidato dai compagni, termina per primo il percorso ad ostacoli.

Varianti 6-8: con i bambini più piccoli, i giochi 2 e 3 si possono svolgere tranquillamente senza alcuna modifica, mentre il gioco n.1 necessita di alcune semplificazioni. È preferibile sostituire il cerchio con uno realizzato di cartone e, a meno che non si tratti di bambini già abituati alle regole del basket, è opportuno anche eliminare la regola dei tre passi massimo con il cerchio in mano, lasciando libero il movimento o inserendo un fischio dell'arbitro che immobilizzi il giocatore al momento ritenuto opportuno.

Attenzioni COVID: ogni gioco può essere svolto con alcuni accorgimenti particolari da effettuare ad ogni manche. Nel primo gioco è opportuno che i ragazzi giochino con i guanti e che, al termine di ogni manche, vengano igienizzati cerchio, bastone e mani con guanti. Nel secondo gioco è opportuno che la lunghezza della corda tenga conto del numero dei partecipanti e che si consideri il distanziamento di minimo 1mt tra i giocatori quando sono a cavalcioni. Il segno della distanza può essere anche reso visibile con un colore. Nel terzo gioco la benda è personale e monouso.

Attenzioni educative: se le squadre sono numerose, è opportuno che gli animatori realizzino più campi da gioco e che le sfide si svolgano in parallelo tra coppie di squadre in modo da limitare l'attesa.

Condivisione: al termine dell'attività far riflettere i ragazzi sull'importanza del gioco e del suo aspetto centrale nella vita di ogni oratorio e dell'attività estiva. È importante evidenziare che il gioco incoraggia gli appartenenti al gruppo a raggiungere gli obiettivi prefissati, riuscendo a trasformare la competizione tra i singoli individui in un motore di sano divertimento e di condivisione gioiosa.

Bulli per gioco?
Attività COVID free

Finalità: riflettere su quanto possa essere importante saper distinguere uno scherzo e un vero gioco, da un gesto di bullismo. Condividere il giusto atteggiamento, prendendo spunto dall'episodio della storia in cui i giganti si prendono gioco del GGG.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 120'

Spazio: chiuso, di piccole dimensioni (l'attività può svolgersi anche interamente a distanza).

Occorrente: (per ciascun partecipante) un pc o cellulare per collegarsi; 1 carta tabù da preparare secondo le indicazioni fornite.

Istruzioni: prima dell'attività, è importante che gli animatori abbiano contattato ciascun partecipante e abbiano fatto preparare delle carte con dei termini particolari che fanno riferimento al tema del gioco, del bullismo, di situazioni in cui si può assistere e sperimentare sia il gioco sia episodi di prevaricazione. Alcuni esempi possono essere proprio: gioco, scherzo, divertimento, bullo, estate, internet, social network, presa in giro, violenza, risate,... Su ogni carta, saranno anche specificate le parole tabù che non potranno essere usate dai ragazzi per far indovinare la parola della carta. Ad esempio, per la carta "Social Network" le parole tabù potranno essere: Facebook, Instragram, tag, rete, sociale.
Ad ogni partecipante sarà assegnata una parola differente.
Al via dell'attività, i partecipanti, a turno, si impegneranno a spiegare e a far indovinare la parola al resto del gruppo, facendo attenzione a non usare le parole tabù. Se si è completamente a distanza, è indispensabile che gli animatori gestiscano l'interazione, assegnando i turni di gioco e facendo attivare i microfoni a ciascun ragazzo in modo ordinato. In questa prima fase dell'attività, ascoltando le descrizioni utilizzate da ciascuno per descrivere le parole date, si avrà già modo di riflettere insieme sui temi, ma anche sul fatto che è importante saper distinguere il gioco, e lo scherzo, dal bullismo. Si entra poi nello specifico presentando ai ragazzi due diverse situazioni rispetto alle quali loro dovranno valutare se si tratta di un episodio di bullismo o di uno scherzo.

Esempio 1: I ragazzi hanno dato dei soprannomi a Marco, come " elefante" e "ippopotamo". A Marco non piacciono tutti questi soprannomi. Egli condivide la stanza con tre coetanei. Ieri, prima di andare a letto, hanno spremuto del dentifricio sul suo letto. Marco non se ne è accorto. Quando è andato a letto, il pigiama e i capelli si sono sporcati di dentifricio. Tutti gli altri ragazzi nella stanza hanno cominciato a ridere e ad indicarlo. Marco ha pianto di fronte a loro ed è corso in bagno.

- Vengono poste le seguenti domande: "Questo è bullismo, o è solo uno scherzo? Come fai a saperlo? Come si sente Marco?" È importante distinguere il bullismo da discussioni, liti, contese e scherzi. Il bullismo non è un gioco rude. Quando due o più ragazzi della stessa forza fisica litigano o lottano, non si tratta di bullismo.

Esempio 2: Oggi, quando Rosa è tornata da scuola, non è riuscita a trovare le sue compagne di stanza. Le ha cercate in camera da letto, poi in soggiorno e infine in cortile. Tuttavia, sembrava non esserci nessuno. È tornata in camera da letto e ancora una volta le ha cercate. Improvvisamente sono uscite dall'armadio urlando ad alta voce, Rosa ha iniziato a ridere, anche se era un po' spaventata.

- Vengono poste ai ragazzi le seguenti domande: "È bullismo, o è solo uno scherzo? Come fai a saperlo? Come si sente Rosa?" Si chiede, inoltre, come hanno capito che era bullismo, piuttosto che uno scherzo e se uno scherzo può diventare bullismo e anche se è possibile il contrario.

Sulla base della riflessione emersa, si stileranno le differenze tra il gioco e il bullismo. Tali differenze saranno condivise online.

Varianti 6-8: fornire direttamente le carte e chiedere in anticipo il supporto dei genitori durante lo svolgimento dell'attività. Per loro, l'animatore può utilizzare le situazioni proposte, ma anche inventare nuove situazioni più vicine a questa età. Può provare anche a far raccontare una situazione sulla base del suo vissuto personale.

Attenzioni educative: è importante la presenza degli animatori che guidino i ragazzi a trovare le giuste soluzioni alle situazioni esposte e che facciano emergere, stimolandoli, un punto di vista personale e concreto sull'argomento preso in esame.

Condivisione: far riflettere i ragazzi sull'importanza dell'atteggiamento verso gli altri durante un gioco. Se nel gruppo si è creato un buon clima di fiducia e intimità, l'animatore può porre ai ragazzi delle domande stimolo per avviare una riflessione condivisa sul tema che permetta di approfondire il percorso.

Giochi di scrittura

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: esercizio di scrittura creativa che permetta ai ragazzi di divertirsi, riconoscere le loro emozioni, aumentare la competenza lessicale, stupirsi della propria creatività (accogliendo associazioni e collegamenti inattesi), e di acquistare fiducia nelle proprie possibilità.

Istruzioni: vengono proposti tre diversi esercizi.

Scrittura con tutti! Due ragazzi decideranno due parole che daranno inizio a una storia. Su un foglio, l'animatore scriverà l'inizio della storia senza farlo leggere a nessuno se non nell'ultima parola che pronuncerà ad alta voce. Chiamati in causa dall'animatore stesso, i ragazzi, a turno, continueranno la storia lasciandosi ispirare dall'ultima parola di chi, via via, li avrà preceduti. L'animatore appunterà le frasi di ciascuno e, alla fine, sarà letta la storia per intero. Inutile specificare che il risultato sarà una strana mescolanza d'idee ma, nel suo insieme, costituirà una traccia su cui imbastire un racconto collettivo. Al termine del gioco si condividerà la storia collettiva creata. Si può anche procedere per gruppi paralleli e dal confronto delle storie saranno trovati gli elementi di uguaglianza e di differenza. Bisognerà arrivare a comprendere che ogni storia è il risultato di un'interpretazione e che non esiste una storia giusta o sbagliata, ma tra un "inizio e una fine" esistono infiniti percorsi possibili che, se vissuti in modo giocoso, possono rendere la nostra vita più bella.

Tautogramma. Questo gioco di scrittura vede la creazione di una storia, da parte dei ragazzi, legando tra loro frasi successive, in ognuna delle quali gli elementi portatori di significato (nomi, aggettivi, verbi, avverbi) iniziano con la stessa lettera. La narrazione deve essere dotata di un qualche significato seppur fantastico. In alternativa possono essere create brevi frasi. Si suggerisce la creazione di storie con la lettera G, come il nostro GGG e come gioco, il tema della giornata. Giovedì Grande Giorno: Giacomo, Giovane Giocoliere, Giocherà Gridando Gioiosamente: "Gente, Genti Giganti gareggiano Goffamente"! Per poter facilitare la creazione è consentito l'uso del vocabolario di italiano. Si può proseguire con le altre lettere.

Esercizi di stile. In questo gioco viene proposto di prendere una storia semplice, di riscriverla molte volte cambiando il punto di vista, il registro, lo stile e il vocabolario. Non cambierà la storia ma cambierà profondamente la narrazione e la sua interpretazione. Viene distribuita e letta ai ragazzi una breve descrizione di GGG. Questo testo sarà riscritto per più volte, in diverse versioni: Es. Chi scrive è arrabbiato per cui userà un registro diverso che fa uso delle parole: cattivo, infuriato, odioso, malvagio; chi scrive è annoiato per cui userà un registro diverso che fa uso delle parole: voglia di far niente, sbuffare, non ascoltare, non preoccuparsi di niente; chi scrive è impaurito...

GUADAGNARE
per restituire.

GUADAGNARE
giovani in oratorio
per portarli al Signore Gesù
("Dammi anime e prenditi tutto il resto",
San Giovanni Bosco).

GUADAGNARE i sogni
dei ragazzi e delle ragazze
che partecipano all'attività estiva
per restituirli possibili,
aiutando a rappresentarli
e a realizzarli...
in una sfida gigante!

13

Titolo: CACCIA AI SOGNI
Parola maestra: GUADAGNARE

"Ideuzzoli luminosi, lampi di genio, lamponi". Quelli che il GGG cerca di GUADAGNARE andando a caccia con il suo retino sono sogni che, opportunamente conservati, diventeranno regali da restituire di notte. Nulla di quanto conquista lo tiene per sé, per restituirlo alla prima occasione.

Caccia ai sogni

TIPOLOGIA "SCENA A DUE": GIGANTE - BAMBINA

Sul palco la scenografia riproduce il Paese dei Sogni.

Una macchina del fumo e dei colori pastello ad illuminare il palco, renderebbero già molto bene l'atmosfera. Se non si possiede questa strumentazione (o in aggiunta a questa) si può immaginare di utilizzare dell'ovatta per terra o che ricopre dei "cespugli" (in questo caso basterà attaccarne un po' a dei cartoni sagomati che si mantengono in piedi). Al posto delle luci, si può ricoprire tutto con grandi stoffe o carta di colori pastello. Si possono utilizzare le bolle di sapone per rendere l'atmosfera più "magica" e rendere leggermente "palpabili" i sogni che il GGG cattura.

GGG (avvicinandosi a Sofia, sussurrando): Da ora noi zitti come topolini!

SOFIA: Ok ok, ma che facciamo?

Il GGG mima di aspettare e di stare a vedere. Apre la valigia e prende i barattoli di vetro vuoti, toglie i coperchi e lascia tutto a terra; dà solo un barattolo in mano a Sofia. Poi prende per sé solo il retino acchiappa-sogni.

La prima parte della puntata è caratterizzata da una scena mimata in cui il GGG si muove attento e con la testa in avanti come se fosse in ascolto di qualcosa; poi, ogni tanto, salta, cercando di "acchiappare" qualcosa con il retino. Una musica d'ambiente può accompagnare questa parte.

GGG (eccitato, sottovoce): Preso! Il barattolo! Il barattolo!

SOFIA (sobbalzando): Che c'è! Uh... Mi hai fatto spaventare. Tieni tieni!

GGG: Presto, presto! Il coperchio! Presto, il coperchio del barattolo!

SOFIA (prendendo un coperchio da terra): Ecco, ecco!

GGG (sottovoce, guardando il barattolo in mano): Ma è un ideuzzolo luminoso! È... è... è... ancora meglio! È un lampo-di-genio, anzi un lampone! Che fortuna! Questo farà passare una notte di felicità a qualche babberottolo, quando io glielo avrà soffiato!

SOFIA: Ma è davvero un buon sogno?

GGG: Un buon sogno, un lampone-di-genio! Non se ne incontra spesso! E ora sta' più ferma di una stella di mare! Io è pensando che forse c'è tutto uno sciame di lamponi-di-genio qui in giro. Per favore, tu adesso smette di respirare, tu fa un rumore d'inferno, laggiù!

SOFIA (protestando): Ma se non batto ciglio!

GGG (con tono secco): Continua così. Un altro barattolo! (Si riprende la scena mimata di prima in cui il gigante cerca di acchiappare i sogni con il retino) Presto presto presto! Oh no! Oh, che mi incendi un incidente! Che mi caschi l'occhio in piatto.

SOFIA: Che succede?

GGG (dispiaciuto): È un troglogoblo! Oh poveri noi! Esse o non esse! Misiricordia! Ma è il trillo del diavolo!

SOFIA: Di che sta parlando?

GGG: C'è da diventare semi! Tutta questa strada per cacciare dei dolci sogni d'oro e cosa ti va a prendere?

SOFIA: Cosa?

GGG: Uno spaventoso troglogoblo! Un sogno molto molto brutto! Peggio, un incubo!

SOFIA: Ohi ohi e adesso che facciamo?

GGG: Non me lo lascerà certo scappare! Se no, andrà a far gelare il sangue a qualche povero cucciolotto. È uno spaventoso turpedone! Io lo distruggerà appena noi sarà tornati!

SOFIA: Sono orribili gli incubi. Ne ho avuto uno una volta e mi sono svegliata tutta sudata!

GGG: Con questo, tu ti sarebbe risvegliata tutta in terrore! Ti avrebbe fatto saltare i denti fuori dalle gencive! Se questo incubo ti si mette dentro, il sangue si cambia in glaciazione e la tua pelle se ne scappa via a quattro zampe!

SOFIA: Addirittura!

GGG: Anche peggio! È uno spaventoso ippoghigno!

SOFIA: Prima aveva detto che era un troglogoblo!

GGG (un po' spazientito): È un troglogoblo, ma è anche un turpedone e un ippoghigno! È tutti e tre in uno! Ah, come è contento di averlo rinchiuso! Ah, bestiaccia orrenda! Mai più tu andrà a teorizzare quei poveri babberottoli dei popolli!

SOFIA (guardando nel barattolo): Lo vedo! C'è qualcosa!

GGG: C'è qualcosa, tu sta vedendo uno spaventevole troglogoblo!

SOFIA: Ma aveva detto che i sogni sono invisibili!

GGG: I sogni è così finché non è prigionieri. Dopo perde un poco di invibisilità. Questo si vede molto chiaramente.

I sogni "catturati" possono essere resi in modi differenti:

1. Si potrebbe mettere acqua nei barattoli e preparare delle polveri colorate sui coperchi da far cadere mentre li si chiude (un bel colore per il bel sogno, un nero per l'incubo)
2. Si possono mettere dei coriandoli per il sogno e una pallina nera per l'incubo o degli slime di colori differenti (in questo caso l'attrice Sofia dovrebbe tenere in mano, nascosti, questi oggetti e metterli dentro nel momento in cui porge i barattoli al GGG).
3. Se l'ambiente è oscurabile si possono usare torce o luci colorate puntate nel barattolo.

SOFIA: Guarda! (Fingendo di non riuscire a tenere fermo il barattolo perché qualcosa si muove energicamente dentro) Cerca di divincolarsi in tutti i modi! Cerca di saltar fuori! Finirà per rompersi in mille pezzi!

GGG: Più il sogno è terribile e più diventa furioso quando è preso! Questo è un terribile incubo paurificoso, guarda come si spiaccica contro il vetro!

SOFIA: Fa davvero paura!

GGG: Io non mi piacerebbe che mi si infrutoli dentro in una notte scura.

SOFIA: Neanche a me.

Il GGG rimette tutto nella valigia.

GGG: Pronta a ripartire?

SOFIA (delusa): È tutto? Si va via?

GGG: Io è talmente soprasotto con questo ippoghignante turpedone troglogoblo che non ha più voglia di continuare. Per oggi la caccia ai sogni è stop.

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi.
Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza.
Ascoltiamo il nostro respiro.

Tromba soffia-sogni

Spirito che hai parlato attraverso i profeti:
parla in noi e attraverso di noi.

Il barattolo

Il Signore mi disse: "Susciterò per loro un pastore che le pascerà, il mio servo Davide. Egli le condurrà al pascolo, sarà il loro pastore. Io, il Signore, sarò il loro Dio, e il mio servo Davide sarà principe in mezzo a loro: io, il Signore, ho parlato. Stringerò con loro un'alleanza di pace e farò sparire dal paese le bestie nocive. Abiteranno tranquilli anche nel deserto e riposeranno nelle selve. Farò di loro e delle regioni attorno al mio colle una benedizione: manderò la pioggia a tempo opportuno e sarà pioggia di benedizione." (Ez 34,23-26)

Ezechiele annuncia che Dio tornerà a radunare e a prendersi cura del suo popolo. Israele pensava di GUADAGNARE a star lontano da Dio e dai suoi sogni, e invece ha sperimentato solo tristezza e guai. Il tornare a Lui è invece GUADAGNARE una benedizione e l'esperienza della pace e della sicurezza. A sognare da soli si guadagna poco, sognare insieme a Dio ci fa GUADAGNARE la realizzazione di sogni più grandi insieme agli altri. Chiediamo a Dio di benedire i nostri sogni e di aiutarci gli uni gli altri a realizzarli.

Sveglia

Dio sparge i suoi sogni di bene nel cuore di ogni persona, i nostri sogni risplendono dei suoi; ascoltando il cuore possiamo sentire l'eco dei sogni di Dio e catturarne qualcuno. Si chiede ai ragazzi di chiudere gli occhi, magari con un sottofondo rilassante, e immaginare Dio e i suoi sogni. Riaperti gli occhi, si scrive ciò che Dio, secondo i ragazzi, sogna su alcuni foglietti fatti a stella o alle stelle fosforescenti che poi si attaccano al muro. L'animatore riprende il barattolo di squadra che contiene i sogni e si aggiungono le stelle che rappresentano il sogno di Dio: Lui sogna insieme a ciascuno e illumina i sogni di tutti.

L'acchiappasogni

In ogni attività, oggi metti al centro l'insieme, il noi, più che l'io: aiuta anche gli altri a ragionare come gruppo e come squadra e non solo come singoli.

Cacciatori di sogni

Qualcuno si è mai messo ad ascoltare i tuoi sogni? Li hai mai affidati a qualcuno? Oggi è il giorno giusto per affidarne uno nella preghiera che stai facendo, ed è un giorno in cui metterti in ascolto dei desideri e dei sogni dei ragazzi. Fermati un attimo con loro oggi in un momento libero, e **stupisciti della bellezza che hanno dentro:** i loro sogni risveglieranno i tuoi. Fanne tesoro.

Acchiappa sogni

Gioco + Variante COVID

Finalità: comprendere il valore della conquista; riflettere sull'importanza di "guadagnarsi" la propria felicità, concretizzando a piccoli passi i propri sogni.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 45' **Spazio:** aperto/chiuso, ampio

Occorrente: (per ogni squadra) numeri della tombola (da 1 a 50); una scatola per scarpe a cui fare un foro (del diametro appena più ampio dei numeri della tombola che di qui saranno estratti); post - it. (Per ciascun partecipante) 1 bastoncino di legno e 1 barattolo (o vasetto di yogurt).

Istruzioni: il gioco è in due fasi a immagine del GGG che acchiappa i sogni con il retino e poi li inserisce nei barattoli.

Fase I. Per la prima fase, occorre preparare una parete dove apporre i post-it assegnando a ciascuno di essi un punteggio da 1 a 5. Ogni partecipante avrà a disposizione un bastoncino di legno. Il gruppo avrà a disposizione in totale 15 minuti. Ad una distanza di circa 4 metri dalla parete, a turno ogni ragazzo correrà verso la parete e, con il bastoncino, dovrà "acchiappare" il post-it e portarlo al gruppo ritornando indietro, permettendo al secondo compagno di partire così alla volta della parete. Obiettivo di questa fase è acchiappare più sogni possibili nel tempo stabilito.

Fase II. Un componente del gruppo avrà il ruolo di "lancia sogni" con la scatola in mano al cui interno saranno posti i numeri della tombola. Gli altri partecipanti avranno in mano il loro barattolo. Tutto il gruppo si posizionerà a 4 metri dal "lancia sogni". A turno, ogni componente correrà a 1,5 mt. dal "lancia sogni", mettendosi seduto e posizionandosi sotto la scatola. Il "lancia sogni" dovrà cercare di far cadere un numero della scatola nel vasetto del compagno. Una volta acchiappato il sogno, dovrà correre indietro per far partire il successivo compagno, fino ad un tempo di 15 minuti. Si conteranno, infine i punti accumulati, sommando i sogni nei vasetti.

L'obiettivo del gioco è guadagnare punti e avvicinarsi al numero massimo di 200 sommando quelli della prima e della seconda fase.

Varianti 6-8: si può evitare il fattore tempo, potrebbe essere ansiogeno e non permettere ai bambini di concentrarsi.

Attenzioni COVID: in queste prove possono essere mantenute le distanze senza problemi. Nel caso in cui il gioco debba essere fatto direttamente a distanza, può essere svolto comunque attaccando i post it alla parete di una stanza opposta alla telecamera in modo tale da poter vedere i movimenti di ciascuno. La stessa cosa è possibile con la scatola, solo che ognuno dovrà far cadere il tassello della tombola nel proprio vasetto.

Attenzioni educative: è un gioco che allena il coordinamento oculo-manuale oltre alla motricità generale. Proporre ai bambini di fare 4 respiri profondi prima di iniziare il gioco, in modo da abbassare i livelli di ansia che potrebbe presentarsi.

Condivisione: riflettere insieme sulle sensazioni provate nella conquista di un sogno/post-it. Quel sentimento di entusiasmo, gioia e coinvolgimento è ciò che si prova anche quando ci si riesce a conquistare qualcosa nella vita con sacrificio (es. un bel voto, ...).

Diamo colore ai sogni

Attività COVID free

Finalità: permettere ad ogni ragazzo di guadagnarsi il proprio sogno simbolico, componendolo e racchiudendolo in un barattolo.

Destinatari: 6 -10 anni **Durata:** 60'

Spazio: ciascuno può realizzarlo a casa o in oratorio

Occorrente: una scatola di sale fino; gessi colorati o pennarelli inutilizzati e poco funzionanti (ma non del tutto scarichi); un piccolo barattolo di vetro; un bastoncino di legno lungo; piatti o bicchieri.

Istruzioni: permettere ai ragazzi di esprimere, attraverso i colori, il loro sogno, componendolo all'interno del proprio barattolo. Prima di iniziare, introdurre l'attività spiegando che ognuno può farlo simbolicamente e dare loro qualche minuto per pensare ai colori capaci di renderlo visibile. Ogni bambino sceglie i gessi colorati o i colori, che rappresentano il proprio sogno e, nel proprio piatto, inseriscono il sale (attenzione che non sia troppo) iniziando a sfregare sopra esso il gesso colorato scelto o il colore, in modo da colorare il sale. Tale operazione si ripeterà per ogni colore scelto; i colori possono essere combinati o lasciati separati. Il sale colorato potrà essere inserito successivamente nel barattolo (usando anche un semplice foglio come di imbuto) con le combinazioni che ognuno sceglie. La fase finale è dedicata ad etichettare il proprio sogno "guadagnato", scrivendone il nome.

Varianti 11-14: con i ragazzi più grandi si può mettere maggiormente in evidenza il ruolo del colore per esprimere le proprie emozioni o aspirazioni. Potrebbe essere proposto il tema del sogno per il proprio futuro professionale.

Attenzioni educative: i colori possono rappresentare emozioni ed aspirazioni in modo simbolico, favorendo la loro espressione senza una vera esposizione, a volte non facile per i ragazzi. Inoltre, il movimento rotatorio con i gessetti sul sale può essere entusiasmante per i ragazzi che si divertiranno con le trasformazioni di colore.

Condivisione: illustrare la propria opera d'arte è il modo migliore per presentare il proprio sogno "salato". Se lo guadagnerà chi saprà farne sorridere l'autore.

Mindfulness

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: Esperienza di sogno guidato

Istruzioni: una modalità per approfondire la riflessione sul sogno è quella che ci permette di promuovere nei ragazzi la capacità di immaginare e vivere i sogni, estraniandosi per un attimo dalla realtà e guadagnarsi uno spazio di fantasia proprio. Per realizzare l'attività, basterà un cortile all'aperto o uno spazio al chiuso, con l'attenzione che ci sia la possibilità di sedersi per terra comodamente (l'attività di può realizzare anche completamente a distanza). Si consiglia di seguire i seguenti passaggi:

- disporre i bambini in cerchio con le dovute distanze e farli sedere per terra;
- far loro chiudere gli occhi e proporre 4 respiri profondi;
- accompagnarli in un mondo fantastico (fare attenzione alla descrizione, è necessario che sia vivida e chiara, potrebbe essere utile prepararsi un testo, in modo tale che la descrizione sia ben fatta).

Durante il viaggio nel sogno, chiedere ai ragazzi se vedono quello che proponete. Se ci si sente sicuri si potrebbe chiedere se nel sogno vedono qualcos'altro oltre a quello proposto, chiedendo di descriverlo a loro volta. Prima di far aprire gli occhi, ritornare ai respiri, facendo attenzione a concentrarsi sull'aria che entra dal naso ed esce dalla bocca (per 4/5 respiri).

Attenzioni educative: con i bambini più piccoli è meglio descrivere il sogno con gli occhi aperti, usando oggetti e disegni per rappresentarlo, mentre con i ragazzi più grandi si potrebbe proporre una prima descrizione e lasciare un minuto di silenzio per aggiungere direttamente le loro immagini al sogno, chiedendo: "cos'altro vedete?". Occorre essere attenti alle descrizioni, facendo in modo che le parole permettano di "visualizzare" quello che si dice; per far ciò, chi descrive deve "vedere" chiaramente nella propria mente il sogno che propone.

Condivisione: i sogni guidati aiutano ad aprire la mente, a focalizzare il pensiero, promuovono la creatività e l'immaginazione. Sono molto utili per dare luogo alle emozioni e nello stesso tempo suscitarne di altre, soprattutto di meraviglia e stupore.

Essere GIUSTI
nelle correzioni educative,
nella suddivisione dei compiti
e nell'attribuzione dei punteggi
è la prima richiesta
dei ragazzi all'attività estiva.

Riflettere sui comportamenti
INGIUSTI ma anche GIUSTI
verso compagni o verso gli
animatori può essere una
GIGANTE occasione di crescita.

Il concetto di GIUSTIZIA
è complesso e spesso supera
le apparenze: potrebbe essere
l'occasione per i ragazzi
di scoprire meno INGIUSTI
anche i genitori.

14

Titolo: UN TROGLOGOBLO per L'INGHIOTTICICCIAVIVA

Parola maestra: GIUSTIZIA

Il GGG si fa venire una splendida idea: torturare l'Inghottacicciaviva con un incubo molto pauroso. Una questione di GIUSTIZIA di fronte a tutto il male che il gigante sparge tra gli umani mangiando ogni notte qualcuno!

Un troglogoblo per l'Inghiotticicciaviva

Tipologia "Scena Corale": GGG - Bambina - Giganti

Sul palco c'è il paesaggio roccioso ed arido del Paese dei Giganti, che sono distesi a dormire. Il GGG, all'inizio della scena, si trova sotto il palco, poi salirà per avvicinarsi ai Giganti che dormono. Sofia sarà sempre una voce fuori campo perché è "nel taschino" del GGG, dal quale si può far spuntare la sua bambolina.

GGG: Loro si prende sempre solo un quinto d'ora di riposo prima di galoppar via a caccia di popolli, non essere come le genticchie che va matte per dormire. Tu ha mai pensato che un uomo perde, a dormire, se ha cinquant'anni, circa venti anni della sua vita?

SOFIA (fuori campo): In effetti non mi era mai passato per la mente.

GGG: Sarà il caso che ti passa. Pensa un po', quell'uomo in camicia che dice che ha cinquant'anni, ne ha passati venti a dormire senza capire niente, senza fare niente, senza pensare a niente!

SOFIA (fuori campo): Un punto di vista curioso.

GGG: Tu ha fatto cento. Quello che io cerca di spiegarti è che se uno dice che ha cinquant'anni, non ne ha cinquanta, ma solo trenta.

SOFIA: E io? Io ne ho otto...

GGG (fuori campo): Tu non ha otto. I babà e i babbini degli uomini passa la metà della loro vita a dormire, così tu ha solo quattro.

SOFIA (protestando, fuori campo): No, ne ho otto!

GGG: Tu pensa che ne ha otto, ma tu ha passato solo quattro anni della tua vita con gli occhietti aperti. E allora non ha che quattro anni e non contracariarmi. Le fraschine del tuo tipo non dovrebbe contracariare un vecchio assaggio come me che ha centinaia di anni.

SOFIA (fuori campo): E i giganti quanto tempo passano a dormire?

GGG: Loro non perde tempo a stronfiare. Due o tre ore pasta e avanzi.

SOFIA (fuori campo): E lei quanto dorme?

GGG: Oh, io dorme ancora meno; dormo ogni morte di rapa.

SOFIA (fuori campo): Certo che i giganti quando dormono sono anche più orrendi e come russano!

GGG: Un momento! Corpo di mille tombe! Mi è appena venuta un'idea leguminosa!

SOFIA (fuori campo): Quale?

GGG: Aspetta! Vado un attimo nella caverna a prendere il soffia - sogni! Tu te ne sta al balcone del taschino e ti tiene ben stretta la camicia, poi vedrà cosa io ti combina! Ora si fa un bel cinquantotto, noi due insieme!

Il GGG sale sul palco da una quinta e rientra senza la valigia, ma con in mano la tromba "soffia-sogni".

SOFIA (fuori campo): Cosa ha in mente?

GGG: Ho appena caricato il troglogloboche abbiamo acchiappato! Ti affaccia così ti godrà lo spettacolo dal palco!

SOFIA (divertita): Uau! Qui le cose si fanno serie!

Il GGG rivolge la tromba verso l'Inghiottacciaviva e soffia (una luce rossa può comparire al momento del "soffio")

GGG (sottovoce): E ora è meglio che noi si clipsa al sicuro. (Spostandosi su un lato del palco) Adesso arriva i fuochi di dentifricio!

INGHIOTTICICCIAVIVA (ruggendo): Auhaaaa! Ahiouuuu!

GGG (sottovoce): Ecco. È il terribile in-cubo troglogoblo che comincia ad agire.

SOFIA: Gli sta bene!

INGHIOTTICICCIAVIVA (agitandosi): Aiuto! Mi insegue! Mi ha preso! È Jack! L'abominoso, spaventoso Jack! Jack mi piglia! Jack mi griglia! Jack mi bolle! Jack mi frolla! Jack mi lardella! Jack mi frittella! Jack mi squarta e mi sbudella! Oh, risparmiami, Jack! Jack, non farmi male!

SOFIA (sussurrando): Ma chi è questo Jack?

GGG: Jack è il solo popollano che terrorizza i giganti. Loro muore di paura di Jack. Tutti ne parla come del solo popollano che ha ucciso un gigante.

INGHIOTTICICCIAVIVA (gridando): Aiuto! Jack, tu non ha pietà di un povero piccolo gigante! Oh, il suo gambo-di-fagiolo! Viene verso di me col suo terribile gambo-di-fagiolo! No, indietro! io ti supplica, Jack, io ti scongiura, non toccarmi col tuo tremendo gambo-di-fagiolo!

GGG: Noi giganti non conosce molto di questo terribile popol-lano chiamato Jack. Noi sa solo che è un famoso uccisore di gi-ganti e che ha un'arma midiciale che si chiama gambo-di-fagiolo, con la quale uccide i giganti.

SOFIA (ridendo): Ma è una fiaba! Jack e il fagiolo magico, te la racconterò più tardi.

INGHIOTTICICCIAVIVA (gridando): No, non farmi questo, Jack! Io non voleva mangiarti, Jack! Io non mangia mai la gente dei popoli! Io giura che io non ha mai mai mangiato il più piccolo popolino in vita mia!

GGG (indignato): Bugiardo!

Segue una scena mimata nella quale l'Inghiotticicciaviva, dimenandosi, colpisce il Vomitoso e il Ciuccia Budella che stavano dormendo.

VOMITOSO (svegliandosi e strillando): Ehi! Mi ha dato uno schiaffo sulla bocca!

CIUCCIA-BUDELLA (svegliandosi e gridando): E a me mi ha dato un pugno in pancia!

Iniziano ed azzuffarsi, colpendo anche gli altri giganti che si svegliano; inizia così una rissa tra tutti i giganti.

GGG (ridendo): Io adora quando loro si impolpetta così!

SOFIA: Ma si ammazzeranno!

GGG: Mai. Quei bruti si mena e si picchia sempre, ma poi viene buio e via che galoppa a riempirsi la pancia.

SOFIA: Sono ignobili, volgari e ripugnanti! Li odio!

GGG (fiero): Però io ha ben utilizzato quel troglogoblo, no?

SOFIA (ridacchiando): È stato straordinario. I miei complimenti!

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi.
Accorgiamoci di come stiamo: **gioie, rabbia, noia, tristezza.**
Ascoltiamo il nostro respiro.

Tromba soffia-sogni

Spirito che hai parlato attraverso i profeti:
parla in noi e attraverso di noi.

Il barattolo

Il Signore mi disse: "Figlio dell'uomo, queste ossa sono tutta la casa d'Israele. Ecco, essi vanno dicendo: «Le nostre ossa sono inaridite, la nostra speranza è svanita, noi siamo perduti». Perciò profetizza e annuncia loro: «Così dice il Signore Dio: Ecco, io apro i vostri sepolcri, vi faccio uscire dalle vostre tombe, o popolo mio, e vi riconduco nella terra d'Israele. Riconoscerete che io sono il Signore, quando aprirò le vostre tombe e vi farò uscire dai vostri sepolcri, o popolo mio. Farò entrare in voi il mio spirito e rivivrete; vi farò riposare nella vostra terra. Saprete che io sono il Signore. L'ho detto e lo farò». Oracolo del Signore Dio." (Ez 37,11-14)

Israele ha sofferto tanto dolore e tanta ingiustizia ad opera di popoli potenti e superbi che lo hanno distrutto: il popolo è come morto. Dio fa **GIUSTIZIA** del suo popolo, riportandolo in vita, ridonandogli la terra, sconfiggendo la morte e la violenza. Anche noi spesso viviamo anche all'attività estiva situazioni che ci ap-pesantiscono e che spengono la gioia e l'entusiasmo, facendoci dubitare dei nostri sogni. Oggi chiediamo il dono della **GIUSTI-ZIA**, che è la capacità di rimettere al centro il bene: insieme e con l'aiuto di Gesù possiamo sconfiggere e lottare contro ogni male.

Sveglia

Nella vita quotidiana o al Grest, ci sono tante piccole situazioni di ingiustizia, ma troppo spesso la reazione che si ha non risolve: violenza, vendetta o peggio ancora **indifferenza**, peggiorano la situazione. Poche volte si ragiona su come davvero risolverle. Si divide il gruppo in sottogruppi e ognuno deve trovare una situa-zione al Grest o anche nella vita quotidiana in cui sentono che c'è ingiustizia e rappresentarla con una scenetta breve.

Nella seconda fase ad ogni sottogruppo è chiesto di riflettere sull'esperienza di un altro sottogruppo e continuare la loro scenetta, mostrando come fare **giustizia**.

L'acchiappasogni

Ci sono tante occasioni in cui di fronte agli sbagli degli altri o alle falsità stiamo zitti o facciamo finta di niente; in questa giornata aiutiamo con dolcezza e pazienza chi sbaglia, e accettiamo una correzione quando è giusta.

Cacciatori di sogni

Ci sono momenti in cui di fronte ad alcune ingiustizie senti dentro un fuoco ma che spesso si risolve nel lamento o nella vendetta e nella rabbia, rendendoti così partecipe della spirale dell'ingiustizia. Dio ti è accanto nelle tue lotte ma ti insegna in Gesù una via: **porgi l'altra guancia.** Questa non è il dire all'altro che può continuare quanto vuole a malmenarci, ma è dire che noi non veniamo meno al bene, in cui crediamo e su cui stiamo saldi, che noi siamo diversi. Oggi in tante occasioni sarai tentato di reagire all'ingiustizia e al male con la violenza dei gesti e delle parole, abbi invece il coraggio della **perseveranza nel bene e nella benevolenza.**

Un troglogoblo per l'Inghiotticicciaviva

Gioco + Laboratorio + Variante COVID

Finalità: riflettere su sogni "giusti" e sogni "sbagliati" (incubi), costruendo il barattolo del troglogoblo per l'Inghiotticicciaviva, alla maniera della boule de neige (palla di neve).

Destinatari: tutti **Durata:** 30'

Spazio: aperto/chiuso, di grandi dimensioni, con possibilità di piani d'appoggio distanziati.

Occorrente: (per ogni gruppo) un barattolo trasparente con coperchio di plastica (qualsiasi forma va bene; si possono riciclare anche quelli di vetro, più diffusi in casa, ma occorre fare attenzione che non si rompa); acqua (quella demineralizzata è più cristallina); 2 cucchiai di glicerina (facoltativa, rende il liquido più viscoso quindi una neve che si muove più lentamente; costa poco e si acquista in farmacia o on-line); glitter di vari colori, forme e grandezze; fagioli secchi (magici); colla a caldo; etichetta adesiva; pennarello nero a punta fine; un disegno sagomato della fiaba "Jack e il Fagiolo magico" grande abbastanza da poter entrare nel barattolo. Un cerchio a squadra per segnare il punto di arrivo (in alternativa, usare nastro segnaletico); un elenco di domande per l'Incubiquiz.

Istruzioni: il gioco prevede due fasi: una di quiz e una di costruzione del barattolo con il troglogobo per l'Inghiotticicciaviva.

FASE I. Le squadre si disporranno in file dietro la linea del "via". Il conduttore leggerà due tipologie di domande: "giusto/sbagliato" o "come sarebbe..." Nel primo caso, la risposta giusta è unica, nel secondo il giocatore dovrà esibirsi in una piccola imitazione. Le domande "giusto/sbagliato" permettono di conquistare ingredienti speciali che serviranno per la fase due (es. i glitter e i fagioli secchi di decorazione). Sta agli animatori decidere quanti ingredienti speciali assegnare a fine quiz. Le domande del quiz hanno come oggetto i temi più ricorrenti degli incubi dei bambini, in particolare: mostri, insetti e altezze (paura di cadere).

INCUBIQUIZ:

- Il pipistrello è l'unico mammifero che sa volare e che purtroppo si attacca ai capelli umani. Giusto o sbagliato? (SBAGLIATO, non si attacca ai capelli).
- "Dracula" è realmente esistito. Giusto o sbagliato? (GIUSTO, il personaggio è ispirato a un principe di nome Vlad III Dracula, esistito verso la metà del Quattrocento in Valacchia, una regione della Romania, vicina alla Transilvania).
- Come sarebbe uno zombie al quale è andato lo sciampo negli occhi? (Imitare camminata e voce)
- Alcuni ragni sparano la ragnatela come Spider-Man. Giusto o sbagliato? (GIUSTO, sono i ragni della famiglia Gnaphosidae che evidentemente non hanno pazienza di aspettare che le prede finiscano in una ragnatela già fatta).
- La frase "sei viscido come un serpente" si dice perché il serpente produce un liquido simile al sudore umano che gli permette di strisciare. Giusto o sbagliato? (SBAGLIATO, i serpenti non sudano, hanno anzi una pelle fresca e asciutta).
- Alcuni sognano di cadere da punti molto alti, come ad esempio la Torre Eiffel di Parigi che durante l'anno cambia la sua altezza più volte. Giusto o sbagliato? (GIUSTO, la struttura è di metallo, quindi può accorciarsi di 15 cm in inverno per via delle basse temperature, mentre nei mesi più caldi può dilatarsi fino a 18 cm).
- A volte facciamo sogni con cani inferociti. Ma anche i cani sognano. Giusto o sbagliato? (GIUSTO, è stati scoperto che anche loro hanno come noi la fase REM in cui si sogna e di solito sognano azioni quotidiane come correre, giocare, abbaiare).

- Thomas Edison, creatore della lampadina era terrorizzato dal buio. Giusto o sbagliato? (GIUSTO).
- Per uccidere uno scarafaggio basta tagliargli la testa. Giusto o sbagliato? (SBAGLIATO, in realtà possono vivere fino a una settimana senza testa, poi muoiono di fame).
- Invece, ci sono dei vermi che non muoiono se gli tagli la testa. Giusto o sbagliato? (GIUSTO, alcuni vermi marini addirittura rigenerano il proprio corpo, ricostruendo anche la testa).
- Come sarebbe un fantasma che deve andare di corsa al bagno? (imitare camminata e voce).

FASE II. Ogni gruppo riceverà un kit di base che comprenderà: barattolo trasparente e coperchio di plastica, acqua, sagoma di "Jack e il fagiolo magico", etichetta adesiva, pennarello e colla a caldo (è meglio se quest'ultima venga usata da un animatore esperto e messa a disposizione di volta in volta in un punto ben preciso dello spazio). Con i materiali che avranno conquistato nella prima parte del gioco oltre che con il kit di base fornito, le squadre dovranno costruire il "troglogoblo in barattolo". È importante che gli animatori abbiano già realizzato almeno un barattolo per verificare sia i passaggi che le caratteristiche dei materiali (dimensioni, colori, quantità, ecc.). Tra l'occorrente avranno realizzato anche l'immagine sagomata della fiaba "Giacomino e il fagiolo magico" (si trovano disegni sul web). Per rendere impermeabile il disegno, occorre ritagliarlo e plastificarlo. Nella plastificazione, è necessario lasciare un bordo di plastica di almeno 3 mm per evitare che l'acqua penetri attraverso il bordo dell'immagine e la rovini. Di seguito i passaggi per la costruzione:

- Assicurarsi che il tappo si chiuda ermeticamente al barattolo.
- Svitare il tappo, e con la colla a caldo, attaccare la sagoma plastificata, internamente al coperchio (al centro). Per far risaltare meglio il disegno, creare un piccolo spessore con la colla a caldo prima di incollarlo, così da rialzarlo leggermente. Eventualmente, usare un pezzetto di plastica o legno come base aggiuntiva.
- Se conquistati i fagioli secchi, una volta incollata la sagoma, decorare la base con i fagioli secchi sempre con la colla a caldo, facendo attenzione a lasciare sufficiente spazio alla cremagliera del tappo, altrimenti non si chiuderà più ermeticamente (controllare la chiusura).
- Riempire il barattolo con l'acqua e, se si vuole renderla più densa, aggiungere due cucchiai di glicerina, lasciando un piccolo spazio di aria per l'ingombro della sagoma (che è minimo).
- Mettere i glitter conquistati un po' alla volta. Mescolare e controllare l'effetto richiudendo il coperchio. Non metterne troppi, altrimenti, invece dell'effetto neve si otterrà l'effetto nebbia.
- Chiudere il barattolo e verificare che non ci siano perdite d'acqua.
- Per rendere la chiusura sigillata, usare colla a caldo intorno al tappo.
- Scrivere l'etichetta adesiva come fossimo il GGG e attaccarla sul retro del barattolo.

Attenzioni COVID: nell'assemblare il barattolo, ogni ragazzo deve avere il suo ruolo ed igienizzare le mani prima e dopo ogni passaggio. Si può scegliere di realizzare un barattolo per ciascuno.

Attenzioni educative: quasi tutta la squadra vorrà assemblare il barattolo. L'animatore si assicuri il massimo coinvolgimento, suddividendo i ruoli: chi risponde alle domande, chi assembla il barattolo, ecc. I bambini più piccoli andranno certamente aiutarti nell'assemblare il barattolo.

Condivisione: non tutti i sogni sono belli, "giusti" per le nostre notti serene. Alcuni sono incubi… o, per dirla come il GGG, troglogobli. Al termine del gioco, si può approfondire la riflessione sugli incubi chiedendo loro di raccontare se fanno sogni con questi "protagonisti". Gli educatori si guardino dalla tentazione di indagare o "risolvere" le presunte cause di questi incubi. Già parlarne aiuta i bambini a rielaborare e "alleggerirne" il carico.

Sogni 3mendi
Gioco + Variante COVID

Finalità: stimolare risposte reattive e creare allegria, riflettendo su cosa è giusto e cosa è sbagliato.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: nessuno

Istruzioni: dividere i giocatori in due gruppi e disporre i giocatori in due file, una di fronte all'altra, assegnando a ciascuno dei numeri. L'animatore chiamerà un numero per volta. I giocatori avversari che hanno quel numero dovranno correre verso di lui. Chi arriva prima risponderà per primo. In questo gioco è importantissima la velocità di risposta: il conduttore farà una richiesta, il giocatore dovrà esaudirla entro 3-4 secondi, dando risposte nettamente diverse tra loro (es. non si possono fare tre urla tutte uguali). Rispondendo, il giocatore si colpirà leggermente e velocemente sulla testa per tre volte con una mano ("Lino Banfi" effect); se supererà il tempo previsto, la parola passerà al compagno. Esempi di richieste: 3 cose che fai quando ti svegli - 3 sbadigli diversi - 3 nomi di preghiere - 3 modi di russare - 3 rumori di

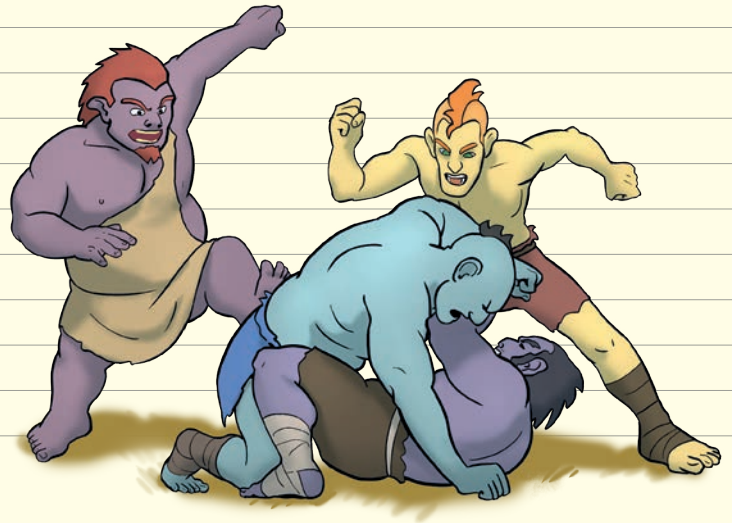
cose che fanno paura - 3 personaggi degli incubi - 3 sogni più belli - 3 suoni da gigante cattivo - 3 salti da canguro - 3 cose che fai prima di addormentarti - 3 parole strane dette dal GGG (anche inventate) - 3 cose che ti fanno piangere - 3 insulti (senza parolacce) contro una mummia inferocita - 3 parole con la G - 3 nomi di giganti cattivi. Vince la squadra che risponde a più domande in modo corretto.

Varianti 11-14: aggiungere categorie più impegnative (film, nomi di libri, parole straniere, canzoni, espressioni gergali, ecc.) e richieste più ridicole (versi di gallina, espressioni dialettali, ecc.).

Attenzioni COVID: gioco non prevede particolare interazione tra i giocatori; unica attenzione, tenere adeguato distanziamento tra i due avversari che si affrontano e il conduttore del gioco.

Attenzioni educative: per assicurare la partecipazione di tutti, gli animatori potranno appuntarsi i numeri chiamati in modo da non ripeterli, se prima non sono stati chiamati anche gli altri.

Condivisione: al termine del gioco, condividere insieme quali sono state le risposte più creative e divertenti. Riprendere la puntata del giorno e riflettere sul senso vero del "dispettuccio" che Sofia e il GGG fanno all'Inghiottacicciaviva per divertirsi e per "vendicarsi" della sua cattiveria solita: è vera giustizia? L'animatore porterà i bambini e i ragazzi a riflettere sulle sfumature di significato tra vendetta e giustizia.



Jack e il fagiolo magico
Attività COVID free

Finalità: allenare l'ascolto, comprende i rapporti di causa e conseguenza tra le azioni, conoscere e ricostruire nel modo giusto le sequenze della fiaba di Jack e il fagiolo magico, che i giganti credono vera e che rappresenta l'incubo soffiato da GGG all'Inghiotticicciaviva.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 45'

Spazio: l'attività è pensata per essere fruita online.

Occorrente: una piattaforma per videoconferenza; eventuali accessori/costumi per drammatizzare i personaggi; immagini da usare come sfondi durante la narrazione. Gioco disponibili online (vedi link di seguito).

Istruzioni: Jack and the Beanstalk è un racconto popolare inglese, diffuso in Gran Bretagna e Stati Uniti nel Settecento, di autore ignoto. Ne esistono numerose varianti, ed è una fiaba nota con diversi titoli; in italiano "Jack" diventa talvolta "Giacomino". Il racconto è conosciuto anche con il titolo Jack e il fagiolo magico. Il gioco è diviso in più fasi.

FASE I. Scopo primario dell'attività è narrare la fiaba "Jack e il fagiolo magico", facendo fare i personaggi ai ragazzi. Occorrerà inviare il racconto in anticipo agli attori. Sono pochi personaggi, quindi si possono inserire anche i rumori in modo che siano tutti coinvolti (passi del gigante, suono dell'arpa, verso della gallina, e altri a piacimento). Personaggi principali sono invece: narratore (2-3 bambini che leggano bene o, in alternativa, gli animatori), mamma, Jack, omino, moglie del gigante, orco gigante, gallina, arpa. La maggior parte delle piattaforme di videoconferenza offrono strumenti (tools) come filtri video, possibilità di porre in evidenza determinati video dei partecipanti. Gli animatori possono impostare quest'attività, sia di interazione che di gioco, come un video-racconto televisivo. Di seguito, la fiaba già divisa in sequenze:

- C'era una volta un bambino di nome Jack che viveva con la mamma in una fattoria. I due possedevano una mucca che un giorno smise di fare latte. Per guadagnare qualche soldo, la mamma disse: "Jack, porta la mucca al mercato per venderla".
- Strada facendo, Jack incontrò un omino che gli disse: "Dammi la tua mucca e in cambio prendi questi cinque fagioli magici!". Il bambino non fece in tempo a rispondere che si ritrovò in mano i fagioli mentre la mucca non c'era più. Così, tornò a casa e la mamma arrabbiata disse: "Ma cosa ti è venuto in mente?" e gettò fuori dalla finestra i fagioli.

- Il giorno dopo, Jack si affacciò e notò una pianta di fagioli alta, alta. Incuriosito, si arrampicò. Giunto in cima, trovò un castello, bussò alla porta e una donna gli aprì: "Scappa via di qui! Mio marito è un orco!" Ma Jack la supplicava: "Oh, sia gentile. Ho tanta fame!" La donna allora gli diede un po' di pane e formaggio. Mentre Jack mangiava, udì dei passi pesanti e una voce tuonante: "Ucci, ucci, sento odor di cristianucci!". La donna fece nascondere subito Jack.
- Intanto, l'orco si sedette a tavola e cominciò a contare le monete d'oro che aveva in dei sacchetti e, mentre contava, si addormentò.
- Jack prese uno dei sacchetti pieni di monete d'oro e scappò via.
- Tornato a casa raccontò tutto alla mamma e i due festeggiarono. Purtroppo, poco tempo dopo i soldi finirono. Jack decise di arrampicarsi ancora sulla pianta del fagiolo magico.
- Arrivato in cima, vide l'orco con una gallina e si nascose dietro a un cespuglio. L'orco comandò: "Deponi le tue uova". La gallina fece un verso molto forte e depose un uovo che era tutto d'oro. Preso l'uovo dorato, l'orco si stese sul prato e si addormentò.
- Jack sgusciò fuori dal suo nascondiglio, prese la gallina e tornò a casa.
- Quando la mamma vide che quella gallina faceva uova d'oro, saltò dalla felicità, ma non passò troppo tempo che Jack decise di arrampicarsi ancora sulla pianta. Arrivato al castello, entrò e si nascose.
- La moglie servì il pranzo all'orco, poi gli portò un'arpa. L'orco comandò l'arpa: "Arpa, suona!" e l'arpa iniziò a suonare fino a quando il suo padrone non si addormentò. A questo punto Jack saltò sul tavolo, si impadronì dell'arpa e scappò via. ma l'arpa iniziò a gridare: "Padrone, mi portano via!" e l'orco si svegliò.
- Jack cominciò a correre veloce, si aggrappò al tronco della grande pianta e arrivò a terra, ma l'orco lo aveva inseguito. Jack allora prese un'ascia e iniziò a colpire con forza il tronco della pianta e riuscì a spezzarla.
- Così crollarono la pianta e l'orco, formando una buca talmente profonda che nessuno sarebbe stato più capace di risalirla. La magica pianta di fagioli non crebbe più. Jack e la sua mamma non ne avevano più bisogno: l'arpa suonava e la gallina continuava a fare uova d'oro. Così vissero felici e contenti.

FASE II. Il conduttore condividerà sullo schermo la seguente pagina:
https://www.liveworksheets.com/3-ov14611sj
Il gioco consiste nel mettere le immagini della storia nel giusto ordine, da 1 a 12. Saranno i ragazzi a indicare quale figura inserire, ma sarà il conduttore a farlo dal suo pc. È facilissimo: si clicca sull'immagine e la si trascina sulla casella numerata. Prima di dare la conferma e scoprire il punteggio (in realtà è un voto espresso in decimi), le caselle in dubbio si possono nuovamente spostare. Alla fine di tutto, dare conferma con il tasto "Finish!". Il programma domanderà: "What do you want to do?" (cosa vuoi fare?). Cliccare su "Check my answer" per controllare le risposte giuste/sbagliate e il voto ricevuto. Cliccare su "Email my answer to my teacher" per inviare il risultato (in questo caso arriverà all'animatore). Per farlo da capo, usare lo stesso link.

Varianti 11-14: si può sostituire il gioco con il film "Il cacciatore di giganti", ispirato alla fiaba e destinato al pubblico pre-adolescenti e adolescenti. Dopo il film (che può essere anche visto in modo asincrono, ad esempio la sera precedente) può essere giocato un quiz specifico. Diversamente, si può attivare un account per ogni ragazzo su Like Work Sheets e confrontare le mail di risposta inviate alla fine dal programma, decretando il vincitore più veloce nella ricostruzione della fiaba.

Attenzioni educative: questo gioco, con opportune modifiche e attenzioni, potrà essere svolto anche in presenza. Cercare di stimolare e coinvolgere tutti i ragazzi, in particolare i più timidi, contenendo l'eccesso di esuberanza degli altri.

Condivisione: l'attività mette in gioco la capacità di ascoltare e di comprendere che ogni cosa ne genera un'altra, permettendo alla storia di procedere. Anche nella vita, ogni nostra azione ne genera inevitabilmente altre; è per questo che, quando compiamo dei gesti, anche in segno di "giustizia", dobbiamo essere ben consapevoli ed essere certi che stiamo andando nella direzione giusta. Inoltre si potrà anche riflettere sul simpatico e strano meccanismo della storia del GGG: i giganti, che non esistono, credono che Jack esista e faccia paura, mentre Sofia, che non credeva nell'esistenza dei giganti, ora ci crede e ne ha paura, ma afferma che Jack non esista davvero… Per cui, cosa è giusto e cosa è sbagliato?

Approfondimento sulla Costituzione italiana

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: un'attività sulla giustizia ci permette di parlare della Costituzione italiana che garantisce a tutti i principali diritti.

Istruzioni: ci si può soffermare sui primi dodici articoli, suddividendo i ragazzi in piccoli gruppi e mostrando loro il video dello spettacolo di Roberto Benigni nel quale l'artista analizza ogni articolo (se ne trova già una versione divisa in 12 minivideo su Youtube). Con i bambini più piccoli ci si può servire di stampe grafiche realizzate in anticipo da qualche animatore talentuoso.

Cosa c'è di più **GENUINO**
di una tipica merenda del Grest,
famosa proprio per la sua
freschezza e per la sua bontà?

Spesso le amicizie che nascono
all'attività estiva, sia tra animatori,
sia tra ragazzi, sono legami **GENUINI**
di cui imparare ad avere cura.

Cogliamo l'occasione di queste giornate
per allenarci a essere **GENUINI**
nelle comunicazioni,
dicendo con gentilezza all'altro
cosa ci fa piacere e cosa no.

15

Titolo: SOGNI
Parola maestra: GENUINO

Il GGG è un pò rozzo, ma GENUINO: non ci pensa due volte a sottolineare a Sofia quanto, a volte, gli uomini si dimostrino sciocchi e diffidenti. Proprio questa sua genuinità e semplicità d'animo gli permette di comprendere la "musica dei sogni" e le differenze tra i sogni dei bambini e quelli delle bambine.

Sogni

Tipologia "Scena A Due": Gigante - Bambina

L'ambientazione è quella della casa del GGG.

Il gigante è seduto al tavolo nell'angolo vicino allo scaffale con i barattoli dei sogni e scrive con una matita su dei foglietti. Sofia è seduta sul tavolo.

GGG: Scrive etichette per sogni io! Ogni sogno deve avere la sua etichetta incollata sul barattolo, altrimenti come potrebbe io ritrovarlo quando ha fretta?

SOFIA: Ma come può riconoscere a colpo sicuro di che genere di sogno si tratta solo ascoltandolo?

GGG: Ti spiego. I popolli della terra ha la loro musica, chiaro o scuro?

SOFIA: Chiaro. Musica di tutti i tipi.

GGG: E qualche volta i popolli della terra va in estasi quando ascolta una musica sublime: come un fremito che scende per la colomba vertebrale. Chiaro o scuro?

SOFIA: Chiaro.

GGG: Dunque, la musica dice loro qualche cosa, manda un massaggio. Io non crede che i popolli della terra sa che tipo di massaggio è, ma gli piace lo stesso. Beh, grazie alle mie orecchie miralobanti, io non è solo capace di sentire la musica dei sogni, ma anche di capirla. Io la legge, lei mi parla. È come un linguaccio.

SOFIA: Posso leggere? (Il GGG le avvicina il foglietto che sta scrivendo e Sofia legge) "Questo sogno è di io che salva prof che sta negando gettandomi da ponte". Negando? (ride) Vuoi dire annegando?

GGG (infastidito e triste): Io ti ha già detto una volta che non ha mai potuto andare a scuola. Io è pieno di sbagli, ma fa del mio meglio. E anche tu, è una simpatica babbina, ma non è poi la signorina Satutto.

SOFIA: Mi dispiace davvero. Scusi. Ho una curiosità: se lei soffiasse questo sogno nella mia stanza mentre dormo, sognerei davvero di gettarmi da un ponte per salvare il mio prof?

GGG: Di più, molto di più! Ma io non può speficicare tutti i particoli di un sogno su un pezzetto di carta. Succede un sacco di altre cose! (Il gigante poggia il suo orecchio contro il barattolo e resta ad ascoltare)

GGG: Sì, questo sogno ha un gran bel seguito.Tu avrebbe sognato che il giorno dopo che tu ha salvato il tuo professore dal fiume, tu arriva a scuola e vede tutti gli altri cinquecento scolari riuniti insieme con i professori, e c'è anche il direttore che si alza e dice "Per Sofia: Hip! Hip! Hip! Hurrà!". E allora tutta la scuola come pazza grida "hurrà, brava, ben fatto", e dopo di questo il professor Figgins ti darà per sempre dieci su dieci. E qui tu ti sveglierà. È un lampone-di-genio questo sogno! (Attacca l'etichetta al barattolo).

SOFIA (osserva attentamente il barattolo): Sembra gelatinoso, bellissima questa tonalità di verde, tenue e luminosa. Ehi, ma si muove! È vivo! Che cosa gli dà da mangiare?

GGG: Non ha bisogno di cibo.

SOFIA: Ma è una crudeltà: ogni cosa vivente ha bisogno di nutrirsi. Anche gli alberi e le piante.

GGG (mettendo il barattolo a posto nello scaffale e prendendone un altro): Il vento del Nord è vivo, si muove, ti accarezza le gote e le mani, eppure nessuno lo nutre. Un sogno non ha bisogno di niente; se è un buon sogno aspetterà pazientemente che lo si liberi perché possa fare il suo lavoro. Se è un sogno cattivo, farà di tutto per scappare.

SOFIA: Potrei vedere qualche altro sogno?

GGG: Nessuno li ha mai visti, ma forse io ti lascerà gettare un'occhiatina. (La avvicina allo scaffale) Qui c'è qualche bel sogno: è tutti lamponi-di-genio! Le etichette dice poco, ma è un'idea.

SOFIA (leggendo un'etichetta su un barattolo e ridendo mentre legge): "Oggi io sta seduta in classe e scopre che se fissa molto a fondo la mia prof io è capace di farla addormentare. Allora io lo fo e lei cade sulla cattedra e inizia a stronfiare molto forte. Il direttore entra e sgrida la proff ma io faccio dormire anche lui che stronfia anche più forte! E poi sento la voce della mamma che mi dice che la collezione è pronta". Bellissimo. Ha sogni diversi per bambini e bambine?

GGG: Certamente! Se io dà un sogno da babbina a un babbino, anche se è un sogno divinissimo, lui si sveglierà dicendo che è un cretinoso sogno stupidente.

SOFIA: Sì, i ragazzi fanno così. Potrei vedere un sogno da bambino?

GGG: Ecco qui (legge) "Io mi ha fabbricato un paio di scarpe a ventosa che mi fanno capace di camminare sbreccato sui muri. E poi arriva mia sorella, mi vede sui muri e mi mette a testa in giù".

SOFIA: Lo trovo un po' scemo questo sogno.

GGG: Un ragazzo no. È un sogno tintinnarello. Senti quest'altro "Il telefono suona e mio padre risponde. Poi si gira e mi dice con voce molto rospettosa - Tu conosce il Presidente degli Stati Uniti? - E io dico che certo! E parliamo al telefono con il presidente di più e di meno, fino a quando non sente la voce di papà che urla - Ti alza, scaldafatiche, che dopo tu fa tardi a scuola! -."

SOFIA: I ragazzi sono tutti matti. Mi lasci leggere ancora un sogno! "Io sta facendo il bagno e scopre che se io preme molto forte sul mio imbilico io sente qualcosa di molto strano e io è diventato invisibile. Poi io preme di nuovo e torna visibile. Così mi diverto a fare scerzi a mamma, papà e professore d'algebra". Ma è ridicolo!

GGG: I sogni è una cosa misteriosa. Nessuno può spiegarli, neanche i professori con un cervello grande così. Tu ha visto abbastanza sogni?

SOFIA: Per favore, ancora uno! Quello laggiù! "Io ho scrivoto un libro così appassionante che nessuno può smettere di leggere. Quando uno ha letto la prima riga è così rapito che deve continuare fin all'ultima pagina. Così i popolani e gli automobilisti si scontra perché ha il naso ficcato nel mio libro; i piloti si sbaglia di direzione. Tutti vuole sapere cosa succede la pagina dopo e quando io mi sveglia sono super contento finché la mamma entra e mi dice che ha letto il mio compito di italiano e che io fa errori di ortograffia mostruosi!".

GGG: Per ora basta. Ce n'è dimilioni d'altri, non puoi leggerli tutti.

Sofia: E quelli in basso che sogni sono? Perché hanno etichette piccole?

GGG: Questo succede perché certi giorni io prende tanti di quei sogni che non ha il tempo e la forza di scrivere delle etichette lunghe, allora scrive solo per ricordarmi cosa c'è nel barattolo.

SOFIA: Vediamo un po' "Io inventa un'auto che va a dentifricio", "Io è capace di accendere e spegnere le lampade elettriche col pensiero",

"Io è un piccolo bambino di otto anni ma io ha già una bella barba folta e tutti i ragazzi sono giallosi". Bellissimi. Quello che mi stupisce è come lei abbia potuto imparare a scrivere. È straordinario che lei ci sia arrivato senza andare a scuola. Ma come ha fatto?

GGG (prendendo un libro da dietro le quinte): Una notte io stava soffiando un sogno e ha visto questo libro sul comodino di un babbino. Ne avrebbe avuto voglia di prenderlo, ma mai e poi mai l'avrebbe rubato. Allora ... l'ho preso in prestito per un pochino, solo ottant'anni fa, e tra poco lo restituirà da dove l'ha preso.

SOFIA (ride): E come ha imparato a scrivere?

GGG: Io l'ha letto e riletto centinaia di volte e ogni volta che lo rilegge impara qualche parola nuova che mi esercita a scrivere. È una storia smaccheramellosa!

Si sente un rumore assordante come di tanti cavalli al galoppo.

GGG: Questi è i giganti che si scapipolla per andarsi a rimpizzare di popollani. Ascolta. (rivolgendosi dietro le quinte, urlando) Dove va voi di bello stasera?

INGHIOTTICICCIAVIVA (fuori campo): Si fa una puntarella in Inghilterra. L'Inghilterra è un popollo smaccheramelloso, e noi si ha una gran voglia di farci un po' di babbini inglesi.

SPELLA-FANCIULLE (fuori campo): Io conosce una bombonierina piena di babbine, e mi scarterà un bel mucchio di caramelle!

CIUCCIA-BUDELLA (fuori campo): E io conosce una scatola a sorpresa piena di babbini, e tutto quello che deve fare è di stendere la mano e di prenderne una manciata.

SOFIA: Che cosa intendevano dire? Che cos'è una bombonierina?

GGG: Intendeva un collegio femminile: si divorerà una confezione gigante di babbine! E anche di babbini, in un'altra scuola.

SOFIA: Oh, no! Bisogna impedirglielo! Bisogna fermarli! Non possiamo restare inattivi!

GGG: Non c'è niente da fare. Noi è inutili come una piuma di cavallo! Intanto tu può restartene fuori tranquilla finché loro non torna.

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi.
Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza.
Ascoltiamo il nostro respiro.

Tromba soffia-sogni

Spirito che hai parlato attraverso i profeti:
parla in noi e attraverso di noi.

Il barattolo

Il Signore mi condusse poi all'ingresso del tempio e vidi che sotto la soglia del tempio usciva acqua verso oriente, poiché la facciata del tempio era verso oriente. Mi disse: «Queste acque scorrono verso la regione orientale, scendono nell'Araba ed entrano nel mare: sfociate nel mare, ne risanano le acque. Ogni essere vivente che si muove dovunque arriva il torrente, vivrà: il pesce vi sarà abbondantissimo, perché dove giungono quelle acque, risanano, e là dove giungerà il torrente tutto rivivrà... Lungo il torrente, su una riva e sull'altra, crescerà ogni sorta di alberi da frutto, le cui foglie non appassiranno: i loro frutti non cesseranno e ogni mese matureranno, perché le loro acque sgorgano dal santuario. I loro frutti serviranno come cibo e le foglie come medicina».(Ez 47,1-12)

Dal tempio che è dimora di Dio, Ezechiele vede sgorgare una fonte GENUINA di acqua: è la benedizione e benevolenza di Dio. Quest'acqua risana, rinnova, rigenera, fa fiorire e fruttificare. Anche al Grest sono la benevolenza e la gentilezza che danno vigore e vita ai nostri sogni e al nostro sogno comune. Sono doni di Dio che chiediamo di accogliere e di spargere come se noi fossimo canali che portano acqua ovunque ce ne sia bisogno.

Sveglia

Ci sono tante zone aride e senza vita dentro e fuori di noi, c'è bisogno di qualcuno che ridoni vita e gioia. Si può leggere ai ragazzi la storia del Bambù di Bruno Ferrero, chiedendo magari ai ragazzi di rappresentarla man mano che la leggiamo. Ciascuno prende poi un vaso vuoto e si ragiona insieme sui momenti aridi che si vivono al Grest, quei momenti in cui si fa fatica o ci si annoia o ci si sente tristi, e ogni volta che emerge qualcosa si mette un pugno di terra. Si aggiunge al vasetto dell'acqua e ognuno ne mette una goccia come disponibilità a vivere l'impegno di portare benevolenze e gentilezza in quelle situazioni, attraverso gesti semplici come un sorriso, un abbraccio, una stretta di mano.

L'acchiappasogni

Spesso le liti avvengono perché nessuno vuole disinnescare il conflitto; oggi usa la benevolenza e la gentilezza come stile di fronte ai momenti in cui sei in conflitto con qualcuno.

Cacciatori di sogni

L'indifferenza è una delle malattie più terribili che può prendere il tuo cuore; è autodifesa contro la paura di star male accogliendo il dolore dell'altro. Quando non ascolti il dolore dell'altro diventi incapace di ascoltare non solo il tuo dolore, ma anche i tuoi sogni e i tuoi desideri più belli. Dentro di te ci sono gioie semplici e genuine... c'è benevolenza, c'è dolcezza, c'è gentilezza. Oggi ascolta il cuore di chi hai vicino e dal tuo cuore dona ciò che c'è di più bello in te.

La musica dei sogni

Gioco + Variante COVID

Finalità: accompagnare i ragazzi alla scoperta della bellezza di fare, ricordare e condividere sogni, nella semplicità del raccontarli.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** manche da 20'

Spazio: aperto/chiuso, di dimensioni adeguate per fare un cerchio per squadra con il necessario distanziamento.

Occorrente: un mazzo di carte sogno "I have a dream" e carte argomento "Theme" per ogni squadra; 1 clessidra da 1 minuto; un foglio e una biro per ciascun partecipante.

Istruzioni: i giocatori sono suddivisi in gruppi da un massimo di 4-6 giocatori che si dispongono in cerchio a distanza. Al centro del cerchio, sono posizionati due mazzi di carte: le carte sogno "I have a dream" e le carte argomento "Theme".

Al via, il giocatore più giovane, va al centro del cerchio, pesca una carta dal mazzo argomento e la mostra a tutti i compagni decidendo quindi il tema di cui parlerà il sogno che si sta per costruire.

Ora, mentre il giocatore più giovane torna a sedersi, si alza e va verso il centro il giocatore seduto a sinistra del più giovane, per girare una carta dal mazzo sogno. Egli la tiene in mano ben visibile e comincia a raccontare-inventare un sogno a partire dall'immagine rappresentata sulla carta pescata, seguendo il tema che è stato sorteggiato dal primo compagno. Il giocatore che racconta ha a disposizione il tempo di una clessidra (1').

Allo scadere della clessidra, il giocatore si va a sedere portando con sé la carta sogno e la capovolge a faccia in giù davanti a sé; passa quindi il turno al compagno di sinistra. Il secondo giocatore dovrà fare la stessa cosa del suo compagno e, utilizzando la sua carta pescata, proseguire il sogno iniziato dal compagno precedente.

La dinamica di gioco continua così fino a quando tutti i giocatori hanno pescato una carta e hanno partecipato alla narrazione del sogno collettivo. Quando tutti i giocatori hanno terminato il loro turno, inizia la fase del "racconta-sogno". Ogni giocatore riceve un foglio e una biro sul quale scrive, nel tempo di due clessidre, l'elenco di tutti i particolari che ricorda siano stati detti dalla squadra. Terminato il tempo, ciascun giocatore, ha la possibilità di ri-raccontare il sogno con l'aiuto dell'elenco che ha appuntato.

Vince il giocatore che ha ri-raccontato il sogno con più particolari.

Il gioco, quindi, può riprendere fino a quando non sono esaurite le card argomento.

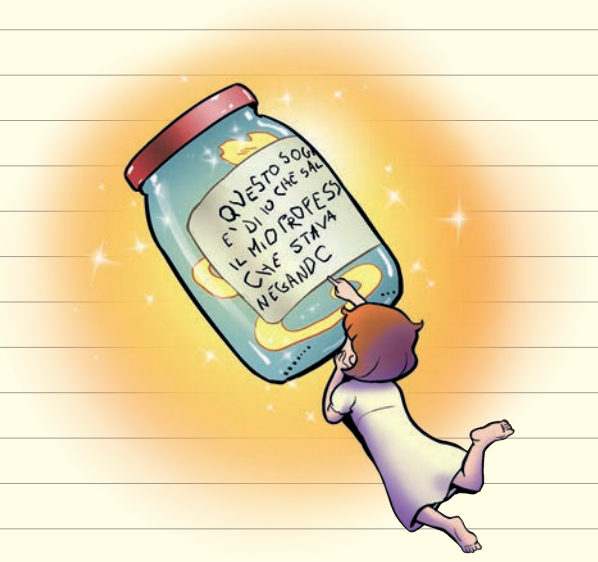
Varianti 6-8: ai bambini di questa età non manca certo la fantasia, ma vanno aiutati ad esercitarla. Si consiglia all'animatore di avere già un sogno da raccontare ricco di particolari dove sono pensate alcune pause in cui i bambini possono inserirsi.

Varianti 11-14: ai ragazzi di quest'età si può chiedere di costruire le card rappresentando i propri sogni ed aggiungendo le paure per variare il gioco e permettere loro di dialogare su questo aspetto spesso taciuto.

Attenzioni COVID: il gioco deve essere strutturato per squadre di numeri contenuti sia in presenza che online. Se online, occorre preparare le card con le immagini al computer e mostrarle con la condivisione dello schermo. In presenza, consegnare a ciascun ragazzo lo stesso mazzo di carte in modo che non debba condividerlo con nessuno. In questo caso, prima del via del gioco, ogni giocatore mescola le proprie carte e le pone a faccia in giù davanti a sé. A turno, ciascun giocatore pesca la carta dal suo mazzo, la mostra a tutti e l'aggiunge al racconto. Le card "Theme" le tiene invece un animatore soltanto che lancerà le singole sfide.

Attenzioni educative: è utile essere preparati a fare esempi o a dare il via al gioco se i ragazzi fossero in difficoltà nel raccontare. Inoltre, prima di chiedere di condividere i sogni, è bene avere presenti i ragazzi che si hanno di fronte onde evitare di mettere qualcuno in imbarazzo con temi scomodi.

Condivisione: non è poi così facile sognare il proprio futuro e ancora più difficile è farlo insieme. Anche se difficile, dobbiamo allenarci a condividere i sogni con naturalezza e genuinità.



I sogni genuini
Attività + Variante COVID

Finalità: aiutare i ragazzi a comprendere la bellezza di sognare il proprio futuro e scoprire quali sono gli aspetti della vita sui quali ancora devono crescere.

Destinatari: tutti **Durata:** 30'

Spazio: adeguato al lavoro in gruppetti di 4-6 ragazzi distanziati.

Occorrente: 1 foglio-nuvola e 1 biro per ciascun ragazzo; un barattolo di vetro per ciascun gruppetto; un barattolo vuoto di vetro.

Istruzioni: l'attività è divisa in due fasi.

Fase I. Ogni ragazzo riceve un foglio-nuvola sul quale è invitato a scrivere un sogno sulla propria vita, che ha nel cassetto, un desiderio profondo, oppure cosa sogna di fare da grande. La prima fase si conclude quando tutti hanno scritto il proprio sogno, hanno piegato o ritagliato il foglietto a forma di nuvola e lo hanno posto dentro un vaso di vetro che si trova al centro del cerchio del gruppo.

Inizia quindi la seconda fase che viene fatta in gruppo con la supervisione dall'animatore.

Fase II. L'animatore prende i singoli vasi che contengono i sogni e, tirandoli fuori uno per uno, li legge ad alta voce (i sogni sono anonimi). Su ogni sogno letto, senza svelare chi l'ha scritto, si invita il gruppo a rispondere a domande simili a queste: che passi occorre fare per realizzare questo sogno? Sono passi da gigante? Quali giganti (paure) possono impedire la realizzazione del sogno? Su quali giganti devo salire per raggiungere il sogno?

L'attività si conclude quando sono stati analizzati tutti i sogni e sono stati riposti nel barattolo di vetro vuoto comune a tutto il gruppo.

Attenzioni COVID: prima di iniziare l'attività, occorre invitare i ragazzi a sanificarsi le mani. Si andrà a predisporre, quindi, uno spazio per ogni gruppetto di 4-6 persone che rispettino sempre la distanza di sicurezza. È importante che il vaso sia sufficientemente grande perché i ragazzi non lo prendano in mano né lo tocchino quando inseriscono il proprio sogno. L'animatore prenderà i sogni da analizzare solo dopo essersi sanificato le mani ed eventualmente indossando i guanti.

Attenzioni educative: per una buona resa è importante aiutare i ragazzi a non essere banali e a scrivere qualcosa di genuino.

Condivisione: per riflettere insieme sull'attività, si può riprendere la famosa frase di Bernardo di Chartres "Noi siamo come nani sulle spalle dei giganti, così che possiamo vedere un maggior numero di cose e più lontano di loro, tuttavia non per l'acutezza della vista o la possanza del corpo, ma perché sediamo più in alto e ci eleviamo proprio grazie alla grandezza dei giganti". I giganti sono quelle figure a cui guardare per realizzare i nostri sogni, sono quelle spalle su cui ergersi per vedere ancora più lontano e fare "passi da gigante". Non tutti i giganti che incontriamo sul nostro cammino sono genuini, dobbiamo discernere, crescendo, quali ci sono di aiuto e quali no perché non è scontata la possibilità di incontrare nella vita un gigante genuino come il GGG.

Nella seconda parte dell'attività, abbiamo poi scelto insieme alcuni aspetti su cui lavorare, dimostrando la forza di sognare in gruppo. Tanti altri come noi hanno messo il proprio sogno nel barattolo, al sicuro, custodendolo perché prezioso. Il barattolo è trasparente per permetterci di avere sempre presente il nostro sogno e, allo stesso tempo, per renderci conto che il sogno di tutti riempie lo spazio vuoto di ciascuno.

Un passo alla volta
Attività COVID free

Finalità: aiutare i ragazzi a comprendere come la semplicità d'animo, la genuinità, sia fondamentale per sentire la musica dei sogni e come sia necessario camminare verso i sogni per raggiungerli.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 45'

Spazio: l'attività è realizzabile anche online.

Occorrente: (per ogni ragazzo) 3 post-it di colore diverso e un pennarello; (per l'animatore) 1 cartellone, colori indelebili, scotch di carta oppure una lavagna digitale.

Istruzioni: l'attività è divisa in due fasi: nella prima, i ragazzi lavoreranno personalmente, nella seconda condivideranno i propri primi passi verso la realizzazione dei sogni.

Fase I. Ogni ragazzo si procura o riceve tre post-it di colore diverso e un pennarello. Su ciascuno di essi è invitato a scrivere un aspetto differente come indicato di seguito.

- Nel 1° post-it scrive un primo passo da compiere per vivere i sogni belli e genuini.
- Nel 2° post-it scrive un primo passo che si impegnano a compiere per allontanarsi dai sogni paurosi.
- Nel 3° post-it scrive un primo passo da fare verso gli altri.

Mentre i ragazzi scrivono i primi passi, l'animatore attacca un cartellone diviso in tre parti nella stanza da cui trasmette (o prepara tre slide), ciascuna parte con una scritta che la identifica: il primo passo per i sogni genuini; il primo passo lontano dai sogni paurosi; il primo passo verso gli altri.

Fase II. Inizia, quindi, la seconda fase, nella quale ogni ragazzo "attacca" virtualmente i suoi post-it sul cartellone e l'animatore li riporta realmente o li scrive digitalmente racchiudendo ciascun sogno in una forma di orma.

Varianti 6-8: si può mantenere la stessa dinamica, ma utilizzando immagini o disegni che rappresentano le caratteristiche dei sogni (belli, brutti, condivisi). Su ogni cartellone, quindi, occorre indicare delle categorie di sogni alle quali abbinare le caratteristiche.

Varianti 11-14: l'attività resta uguale ma le richieste di riflessione saranno differenti.

- Nel 1° post-it scrivono un primo passo da compiere per vivere la semplicità d'animo.
- Nel 2° post-it scrivono un primo passo che si impegnano a compiere verso i propri sogni.
- Nel 3° post-it scrivono un primo passo da fare verso gli altri.

Attenzioni educative: nel pensare a cosa chiedere di scrivere ai ragazzi, avere cura di verificare la loro età e cosa conoscono di ciò che viene presentato loro. Prima di iniziare, ricordare a loro che tutti i sogni sono importanti e degni di essere scritti e che quindi nessuno giudichi o rida su quello degli altri.

Condivisione: spesso il camminare verso il raggiungimento di un sogno non è proprio semplice, ci sono mille imprevisti e fatiche, ci sono tante paure e sfide che ci bloccano. Occorre fare passi da gigante, ma è pur vero che se non cominciamo a camminare non arriveremo mai al sogno. Ecco allora il bisogno di fare il primo passo e di camminare insieme ad altri verso la stessa direzione.

Consigli da sogno

Gioco + Variante COVID

Attività COVID free

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: realizzazione di una zona dedicata ai sogni in oratorio

Istruzioni: il suggerimento è quello di mettere in oratorio, su una mensola, 3 grandi barattoli di vetro, ciascuno con un'etichetta con su scritto: "bei sogni; brutti sogni; sogni segreti".

Si chiederà ai ragazzi che, ogni qual volta fanno un sogno o pensano di desiderare qualcosa, dovranno scriverlo e metterlo poi in uno dei vasi corrispondenti, indicando luogo, orario e persona di riferimento a cui intendono chiedere consiglio.

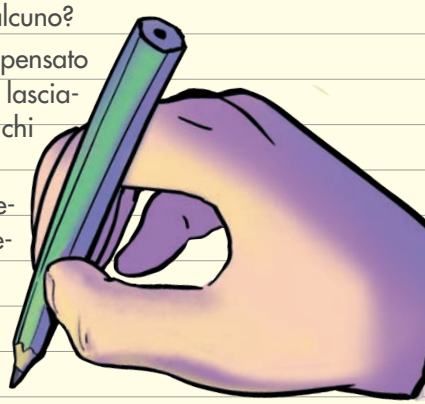
Ogni sera, il coordinatore ritirerà i biglietti e verificherà quali sono le richieste di chi intende condividere il contenuto dei sogni con un educatore, il coordinatore, il sacerdote.

Questi si renderanno il più possibile disponibili nei luoghi/orari richiesti e, cercando di essere genuini come lo è il GGG, cercheranno di aiutare i ragazzi a scoprire come realizzare i sogni buoni e i desideri, consiglieranno come superare i brutti sogni e come tirare fuori con saggezza i sogni più segreti.

Per stimolare i ragazzi ad utilizzare lo strumento dei "Consigli da sogno" si possono proporre loro delle provocazioni: "hai mai provato ad affidare i tuoi sogni a qualcuno?

Forse non lo hai mai fatto perché hai pensato che i tuoi sogni fossero sciocchi e hai lasciato che passassero nell'indifferenza di chi non ti ha ascoltato.

I sogni invece, sono quanto di più genuino ci sia e il GGG ce lo sta insegnando.



Profeta DANIELE

Daniele è un profeta di cui non ci è raccontata la predicazione, ma una serie di episodi in cui Daniele **attraverso sogni, visioni e previsioni** risolve tanti enigmi e misteri.

Con le sue visioni Dio vuole dare **coraggio e speranza** ai giudei al tempo di una grande persecuzione. Daniele è più volte messo alla prova ma sempre è liberato e risulta vincitore sui suoi nemici.

Daniele ha visioni e sogni, con i quali descrive, attraverso simboli, il persecutore, la sua azione cattiva, ma anche la sua fine. Nelle sue visioni preannuncia l'arrivo del **regno dei santi, guidato da un "figlio di uomo"** il cui potere non tramonterà mai.

L'attività estiva è un'esperienza GENIALE, un modo per educare divertendosi e per sperimentare in un contesto protetto i propri talenti.

Ogni animatore ed ogni ragazzo può esprimere la propria GENIALITÀ: favoriamo spazi nei quali ciascuno possa offrire il proprio GENIALE contributo.

Questa è la giornata delle trovate GENIALI: gareggiate nel proporre qualcosa di GENIALE!

16

Titolo: LA GRANDE TROVATA

Parola maestra: GENIALE

Non c'è tempo da perdere: bisogna fermare quegli orribili giganti. Sì, ma come? Sofia ha un'idea GENIALE: andare dalla Regina d'Inghilterra, raccontarle tutto e attendere che lei trovi un rimedio. E quando il GGG le presenta alcuni dubbi... è ancora un "lampone di genio" di Sofia a farli proseguire nell'impresa.

La grande trovata

TIPOLOGIA "SCENA A DUE": GIGANTE - BAMBINA

SOFIA: Bisogna assolutamente fermarli!

GGG: Radicchiolo e no posibile. Loro va due volte più svelti di me!

SOFIA: Ma non possiamo star senza far niente! Non posso sopportare quest'idea!

GGG: E allora tu non ci pensa. Per anni e anni io mi è seduto su queste rocce, ogni sera, al momento in cui loro scatta, e ogni sera mi sentiva tristissimo pensando ai popolli che loro avrebbe divorato. Ma poi ha dovuto farci la bitudine.

SOFIA: Disgustoso, io li detesto e non lo sopporto! Pensi a quei poveri bambini e bambine che tra poco saranno divorati! Dobbiamo inseguirli! Perché non vuole?

GGG (sospirando): Io te l'ha già spiegato cinque o sei volte, e la terza sarà l'ultima: io non mi farà vedere mai dai poppollani, perché loro mi metterebbe nello zoo! E poi a te ti rimanderebbe dritta a fare la zolfanella. I popollani della terra non è famosi per la loro gentilezza: è tutti dei marciumi a grumi.

SOFIA: Ma non è vero! Qualcuno ce n'è di gentile!

GGG: Chi per esempio? Dice a me un nome.

SOFIA: La Regina di Inghilterra; non potrà dire che lei è marcia e degenerata!

GGG: Boh... non so. È tanto che l'Inghiotticicciaviva ha voglia di papparsela.

SOFIA (sconvolta): Chi, la Regina? Ma è pazzo!

GGG: Proprio. Dice che non ha mai mangiato una Regina, e che deve essere particolamente smaccheramellosa, però dice anche che c'è troppi soldati intorno al palazzo e che non ha il cuoraggio di raschiare. L'Inghiotticicciaviva è un gigante molto prudente!

SOFIA (dopo un po' di silenzio, esultando): Ho trovato! Evviva! Ci siamo! Ho trovato la soluzione! Andremo dalla Regina e le racconteremo di questi disgustosi giganti mangiatori d'uomini, sono sicura che troverà il rimedio!

GGG: Non ti crederà mai, neanche se le dà la tua parola d'orrore.

SOFIA: E noi faremo in modo che ci creda. A tal proposito mi sta venendo un'altra idea straordinaria! (Sempre con maggiore esaltazione) Noi non gliela raccontiamo questa storia; non ce ne sarà bisogno, perché lei... la sognerà!

GGG: Questa è un'idea ancora più insassata: i sogni è una bella cosa, ma nessuno li prende per veri. Tu ci crede solo mentre sta sognando, ma quando tu ti sveglia dice: "Oh, malemeno, era solo un sogno!".

SOFIA: Dipende... lei crede possibile far sognare a qualcuno ciò che si vuole?

GGG: Certamente. Io può farlo di sicuro.

SOFIA: Ma come? Non mi dirà che ha qualsiasi sogno nella sua collezione!

GGG: No, però io può fare una mescolanza. Io ha milmilioni di sogni sui miei scaffali e i sogni adora essere mescolati, chiaro o scuro?

SOFIA: Chiaro! E perfetto! Allora ha qualche sogno sulla Regina d'Inghilterra?

GGG: Pieno.

SOFIA: E sui giganti?

GGG: Ti figura!

SOFIA: E sui giganti che divorano le persone?

GGG: A biffezze.

SOFIA: E su bambine come me?

GGG: Questi è i più comuni, io ha barattoli e barattoli di babbine.

SOFIA: E potrebbe mescolarli come le indicherò?

GGG: Naturale, ma a che servirà? Io crede che tu è una fuoristrada.

SOFIA: Per favore, mi lasci parlare: vorrei che mi fabbricasse un sogno da soffiare nella camera da letto della Regina d'Inghilterra, mentre dorme.

GGG: Frena, babbina, frena! Come tu pensa che si può andare così vicino alla camera della Regina così che io soffia il mio sogno? Tu dice stupidezzi!

SOFIA: Glielo spiegherò più tardi. Ora mi ascolti: la Regina dovrà sognare nove spaventosi giganti di venti metri che galoppano verso l'Inghilterra in piena notte. Bisogna che sogni i loro nomi! Poi le faccia vedere i giganti mentre strisciano in Inghilterra nell'Ora delle Ombre per strappare i bambini e le bambine dai loro letti. Le faccia sognare come passano un braccio dalla finestra delle loro stanzette e come afferrano i bambini e le bambine dalle lenzuola. Poi... (chiedendo al GGG) Li mangiano sul posto o se li portano dietro?

GGG: Di solito loro se li butta in gola come popcorna.

SOFIA: Metta anche questo nel sogno! Poi bisogna anche spiegare alla Regina che esiste un Grande Gigante Gentile che può rivelarle dove vivono questi mostri, così che possa mandare i suoi soldati a catturarli una volta per sempre. E poi non resta che farle sognare un'ultima cosa, ma importantissima: una bambina seduta sul davanzale della sua finestra, che le riveli dove si nasconde il GGG. Quindi si sveglierà e vedrà una bambina di nome Sofia sul davanzale della finestra, viva e vegeta, proprio davanti ai suoi occhi.

GGG: Io comincia a vedere dove tu vuole arrivare: se la Regina capisce che una parte del sogno è vera, forse pensa che anche tutto il resto del sogno può essere vero, è così? Geniale! Ma come può io incontrare la Regina? Non ha voglia che i suoi soldati mi sparapacchia addosso.

SOFIA: I soldati stanno davanti al Palazzo, mentre nel giardino sul retro non c'è nessuno. Il parco è recintato con un alto muro, con in cima delle punte di ferro, per impedire che la gente si arrampichi. Per lei sarà uno scherzo scavalcarlo!

GGG: Com'è che tu sa tante cose sul Palazzo della Regina?

SOFIA: L'anno scorso ero in un altro orfanotrofio, a Londra, e passeggiavamo spesso da quelle parti. Io le mostrerò la strada.

GGG: Londra mi terrorozza. Com'è il Palazzo? Grande?

SOFIA: Immenso. Poi ci penserà lei a trovare la camera giusta della Regina. Non è un esperto in questo genere di imprese?

GGG: Tu è sicura che la Regina non mi metterà nello zoo con i suoi cocodrindilli?

SOFIA: Sicurissima; anzi, lei potrà diventare un eroe nazionale. E non avrà più bisogno di mangiare i cetrionzoli.

GGG: Davvero? Dice davvero? Mai più l'appestoso cetrionzolo?

SOFIA: Certo! Nel mondo degli uomini non cresce affatto! Iniziamo, dai. Andremo dalla Regina già stanotte, appena il sogno è pronto. Se non possiamo far niente per salvare i bambini che saranno divorati stanotte, potremo almeno salvare quelli cui toccherebbe domani. E poi ho una fame terribile: sono ventiquattr'ore che non mangio!

GGG: Allora bisogna sgambare. Andiamo, presto!

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi.
Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza.
Ascoltiamo il nostro respiro. Esprimiamo nel silenzio un desiderio che abbiamo per oggi.

Tromba soffia-sogni

Vieni, Spirito Santo, fa risuonare in noi la Parola di Gesù perché illumini la nostra vita.

Il barattolo

Allora il mistero fu svelato a Daniele in una visione notturna; perciò Daniele benedisse il Dio del cielo: «Sia benedetto il nome di Dio di secolo in secolo, perché a lui appartengono la sapienza e la potenza. Egli alterna tempi e stagioni, depone i re e li innalza, concede la sapienza ai saggi, agli intelligenti il sapere. Svela cose profonde e occulte e sa quello che è celato nelle tenebre, e presso di lui abita la luce. Gloria e lode a te, Dio dei miei padri, che mi hai concesso la sapienza e la forza, mi hai manifestato ciò che ti abbiamo domandato». (Dn 2,19-23)

Il re di Babilonia ha avuto un sogno ma non c'è chi lo interpreti, e se nessuno ne sarà capace, il re ucciderà tutti i profeti e gli indovini. Daniele, giovane israelita prigioniero a Babilonia, ha una trovata **GENIALE**, e interpreta il sogno del re perché chiede a Dio la sapienza per farlo, e così salva se stesso e tutti gli altri.
Le idee **GENIALI** sono quelle che ci aiutano a crescere e fanno bene agli altri: Sofia e il gigante aiuteranno il mondo a liberarsi dal pericolo dei giganti. Come Daniele, anche noi, oggi, chiediamo al Signore la sapienza, per capire sempre quale sia la scelta giusta da fare per il bene nostro e degli altri.

Sveglia

Le idee geniali sono una risposta ai problemi e alle cose che non vanno da parte di chi **non si arrende di fronte alle difficoltà**.
Su cartellone con la scritta "Al Grest mi lamento di…" i ragazzi fanno scrivere all'animatore le cose che non stanno funzionando; per alzata di mano se ne sceglie una e insieme si trova un'idea geniale per migliorarla e la si scrive. Viene consegnata al coordinatore e al responsabile in un momento ufficiale, con l'impegno che ne parli in verifica con gli animatori.

L'acchiappasogni

Le belle giornate sono quelle in cui tutti ci mettono del loro, senza paura. Oggi non aver paura di dire la tua e di portare i tuoi doni migliori in ciò che si fa.

Cacciatori di sogni

A forza di chi ti dice che non ci arrivi o non ce la puoi fare finisce che molte volte ci credi davvero, e spegni le luci che nascono in te, i desideri più belli e le speranze, che renderebbero felice te e chi ti sta accanto. Lo Spirito di Dio, che è in te, lavora per ispirarti ciò che è buono, giusto, nuovo.
Oggi c'è bisogno anche di te, non far mancare nella costruzione della giornata **le tue idee e le tue intuizioni.**

Staffetta GENIUS
Gioco + Variante COVID

Finalità: far comprendere ai ragazzi che la genialità risiede in molte cose differenti e che tutti possiamo essere dei piccoli geni.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 45'

Spazio: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: materiale per realizzare un percorso per ciascuna squadra e card con indovinelli/indicazioni.

Istruzioni: i partecipanti al gioco parteciperanno come squadra. Le squadre si confronteranno in una sfida a staffetta. Ciascun partecipante dovrà partire dalla linea di partenza, fare tutto il percorso e arrivare in fondo dove troverà un animatore che porgerà loro una card. Su questa card troverà una domanda di cultura generale e una penitenza. Se il concorrente riuscirà a rispondere correttamente alla domanda guadagnerà un punto e potrà scegliere se tornare al proprio posto di corsa o se rientrare in postazione svolgendo anche la penitenza. In tal caso guadagnerebbe un altro punto. Le penitenze sono invece obbligatorie per coloro che sbagliano e danno comunque diritto ad un punto se eseguite bene. Nella scelta delle domande e delle penitenze, ricordate sempre di variegare argomenti e aree del sapere per far comprendere che il genio non è solo colui che ha buoni voti a scuola in una disciplina. Esempi di penitenza:

- Tornare a posto recitando la tabellina del 7;
- Tornare a posto recitando una poesia;
- Tornare a posto elencando almeno 10 capoluoghi di provincia;
- Tornare a posto elencando i sette re di Roma;
- Tornare a posto elencando i pianeti del sistema solare;
- Tornare a posto eseguendo i seguenti calcoli...;
- Tornare a posto salutando gli amici in una lingua straniera;
- Tornare a posto cantando una canzone;
- Tornare a posto saltellando sul piede sinistro;
- Tornare a posto ad occhi chiusi;
- Tornare a posto declamando una ricetta;
- Tornare a posto fischiettando una canzone;
- Tornare a posto recitando una barzelletta;
- Tornare a posto facendo l'imitazione del parroco.

Varianti 11-14: per i ragazzi più grandi consigliamo di alzare il livello delle domande e delle penitenze provando ad entrare anche nelle loro passioni. Inserire domande su serie TV e videogame, introdurre penitenze su canzoni e musicisti che intercettano i loro gusti, proporre penitenze che contemplino gesti atletici in linea con i loro sport preferiti.

Attenzioni COVID: l'attività non presenta particolari criticità nel garantire il distanziamento e lo scambio di oggetti. Per evitare qualsiasi problema, le card potrebbero non essere consegnate ai ragazzi, ma tenute in mano e lette sempre dall'animatore alla fine del percorso. Consigliamo di segnalare per terra i posti in fila indiana alla partenza per garantire sempre il distanziamento minimo.

Attenzioni educative: il ruolo dell'animatore in fondo al percorso non è solo di carattere strumentale, ma ha una forte valenza educativa. Infatti, quando vede partire un concorrente deve essere in grado di scegliere la card della giusta difficoltà per trovare il giusto compromesso tra non mettere nessuno in difficoltà e non assegnare domande e penitenze banali e poco stimolanti. In tal senso potrebbe essere utile riportare sulle card una valutazione della difficoltà in stelline.

Condivisione: al termine del gioco si può riflettere insieme ai ragazzi su quanto essere geniali significhi coltivare il proprio talento (a prescindere da quale esso sia) e far loro considerare anche che ognuno ha certamente un talento e ha il dovere di cercarlo e coltivarlo.

Tris vivente

Gioco + Variante COVID

Finalità: aiutare i ragazzi a sviluppare una genialità di gruppo condividendo abilità e competenze diverse.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto, di grandi dimensioni.

Occorrente: materiale per disegnare il campo.

Istruzioni: il gioco consiste nel riprodurre un gioco del tris gigante nel quale i cerchietti e le crocette verranno sostituite da bambini. Predisponete al centro dell'area di gioco una grande griglia per il gioco del tris (due linee parallele che vengono intersecate da altre due linee parallele tra loro e perpendicolari alle precedenti andando ad individuare 9 aree nelle quali saranno posizionati i ragazzi). All'interno delle squadre, i componenti devono suddividersi in questo modo: 4-5 bambini avranno il ruolo di pedine, 2-3 bambini saranno i trasportatori, e il resto del team saranno gli strateghi. La posizione delle squadre sarà lontana almeno 8-10 metri dall'area tris e strateghi e trasportatori non potranno mai parlare con le pedine. Dopo aver stabilito (con un turno di morra cinese) la squadra che inizierà a giocare, il primo trasportatore porterà la prima pedina e la posizionerà nella griglia. Solo gli strateghi potranno decidere dove posizionare le pedine. Il gioco va avanti come un normale tris nel quale ogni squadra deve provare e mettere in fila tre pedine dello stesso colore in verticale, in orizzontale o in obliquo.

Mettere in fila le pedine, però non sarà sufficiente. La squadra potrà aggiudicarsi la manche solo quando, dopo aver messo in fila le tre pedine, queste se ne accorgeranno e inizieranno a cantare a squarcia gola l'urlo della propria squadra. Le pedine però non potranno comunicare con strateghi e trasportatori e quindi dovranno accorgersene da soli. Se altri componenti della squadra suggeriranno di iniziare il canto il punto non verrà assegnato e si inizierà un'altra manche. Ad ogni manche, alternare la squadra che farà la prima mossa.

Vince la squadra che fa il maggiore numero di punti.

Varianti 11-14: a ragazzi più grandi si può complicare il percorso che porta a posizionare le pedine nell'area di gioco e le modalità di trasporto. Inoltre, nel caso in cui ci fossero squadre molto numerose si può trasformare il gioco in una versione gigante di forza 4. In tal caso sarà necessario adeguare la griglia di gioco.

Attenzioni COVID: accertarsi che la griglia permetta di conservare la distanza fisica tra le "pedine" e permetta il passaggio dei trasportatori in sicurezza. I trasportatori, inoltre, nel caso in cui sia necessario conservare le distanze interpersonali saranno muniti di un'asta lunga due metri alla quale dovranno attaccarsi le pedine all'altra estremità. In tal caso le pedine saranno bendate e i trasportatori le condurranno in postazione guidandole solo con i movimenti dell'asta.

Attenzioni educative: è molto importante fare rispettare le regole e, quindi, vigilare. La genialità delle pedine emergerà solo quando da soli si accorgeranno di aver fatto tris, la genialità dei trasportatori si concretizzerà solo quando da soli sceglieranno il percorso migliore e più breve, la genialità degli strateghi verrà fuori nel definire il posto migliore in cui posizionare le pedine.

Condivisione: alla fine del gioco, riflettere con i ragazzi su come tutti possano esprimere la propria piccola genialità e confrontarsi anche sul non essere geniali in qualcosa. Non siamo chiamati ad essere "Top" in tutto e per tutto, ma dobbiamo anche riconoscere i nostri limiti e le nostre difficoltà.

Scienziati pazzi
Attività COVID free

Finalità: offrire la possibilità di coltivare talenti non sempre valorizzati nei giochi di movimento.

Destinatari: 8-14 anni

Spazio: l'attività è pensata per essere realizzata anche online.

Occorrente: materiale di riciclo da ritrovare in casa, colla vinilica, forbici, cartoncino.

Istruzioni: trasformiamo le case dei ragazzi in piccoli laboratori scientifici e facciamolo usando il tinkering (l'arte di utilizzare materiale di riciclo per creare dei lavoretti e piccoli manufatti con creatività e originalità). Chiediamo ai ragazzi, a ciascuna squadra, di realizzare dei modellini, delle riproduzioni, degli esempi che permettano di veicolare un contenuto scientifico. Ad esempio potrebbero realizzare un modellino con i pianeti del sistema solare, potrebbero creare una riproduzione di un vulcano, potrebbero realizzare un modellino di una pianta e del suo funzionamento biologico, potrebbero ricreare il modellino di una cellula.

Tutti i componenti della squadra parteciperanno al processo creativo confrontandosi in una riunione online e ognuno parteciperà alla realizzazione della missione con un piccolo contributo. O realizzando una parte del modellino che poi verrà assemblato dagli animatori che passeranno dalle abitazioni dei ragazzi a raccogliere le varie parti, oppure creando un reportage sul lavoro fatto.

Tutti gli elaborati finiranno in Oratorio nella mostra dei pasticci scientifici degli scienziati pazzi!

Varianti 6-8: per i più piccoli è importante dare delle indicazioni più concrete. Potrebbe essere utile redigere delle schede operative molto dettagliate e chiedere una più stretta collaborazione delle famiglie per la realizzazione dei manufatti.

Attenzioni educative: gli animatori dovranno seguire tutte le fasi del processo, soprattutto la parte creativa, spingendo il protagonismo di tutti e valorizzando le idee di ognuno. L'intuizione geniale potrebbe arrivare da chiunque.

Condivisione: ripercorrendo il lavoro fatto dalle squadre nella mostra allestita in oratorio, riflettiamo con i ragazzi su quanto ognuno di noi possa e debba tirar fuori il proprio talento. Riflettere anche sul fatto che la genialità, non è una peculiarità di pochi, ma uno slancio che può nascere in ognuno se gli si lascia spazio. E che dire, poi, della genialità di gruppo: a volte dove non arriva il singolo, l'unione può fare la differenza.

Laboratorio dei talenti

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: essere geniale significa sfruttare al massimo e al meglio il proprio talento.

Istruzioni: partendo dalla forte consapevolezza che ognuno custodisce dei grandi doni, e convinti del fatto che ciascuno di questi talenti meriti di essere coltivato e custodito, vi lanciamo una sfida da proporre alle famiglie: trasformare ciascuna casa, per un giorno, in un vero e proprio laboratorio dei talenti.

Si tratta di vivere un'intera giornata nella quale, come veri ricercatori, la famiglia deve raggiungere uno scopo preciso: riconoscere i talenti dei componenti del proprio nucleo famigliare, allenarli e tirar fuori la genialità che c'è in ognuno.

Per riuscirci, potreste seguire questa scaletta di eventi giornalieri, alla ricerca della genialità che è in voi.

- Colazione: chiacchierata su quello che ognuno sa fare (e gli altri riconoscono tale abilità) e ama fare (non è detto che bisogna essere bravi nel farlo). Ad esempio io potrei essere bravo a colorare (tutti se ne accorgono perchè prendo buoni voti a scuola in arte, perchè i miei disegni sono sempre molto ordinati,...) ma amo cantare (anche se sono terribilmente stonato). La colazione di famiglia si interrompe quando tutti i componenti del nucleo famigliare hanno trovato la loro abilità e la loro passione.
- Mattina: attività all'aperto con tutta la famiglia alla ricerca del connubio abilità/passione. Tutti devono trovare qualcosa, nel quale poter esprimere contestualmente la loro passione e la loro abilità, unendole in un unico gesto, azione, performance. Dovete individuare gli "abbinamenti della genialità". Seguendo l'esempio di prima: potrei realizzare dei dipinti cantanti. Usando la grafica, il visual design potrei creare dei dipinti che si animano virtualmente e i loro protagonisti cantano.
- Pranzo: definizione degli "abbinamenti della genialità" e debriefing della mattinata.
- Pomeriggio: allenamento e realizzazione di versioni demo delle nostre scelte. Ognuno individualmente lavora a realizzare una piccola dimostrazione della propria performance relativa al proprio abbinamento di genialità. Durante il pomeriggio si ha l'occasione di chiedere aiuto al massimo una volta a ciascun membro del nucleo famigliare e costui o costei non potranno rifiutarsi.
- Sera: il festival della genialità. Tutti i componenti della famiglia si esibiscono rendendo la serata indimenticabile!

È arrivato il vostro momento
animatori e ragazzi:
questa è l'estate in cui **GENERARE**
i vostri sogni più belli.

I bei momenti al Grest
GENERANO album di ricordi,
piacevoli da sfogliare
anche dopo anni.

Ogni gesto gentile e attento
GENERA vita nei compagni,
negli altri animatori, negli adulti
della comunità e del territorio.

17

Titolo: MESCOLANDO SOGNI
Parola maestra: GENERARE

Non c'è tempo da perdere: occorre GENERARE un ingegnoso sogno
per la Regina che porterà alla cattura dei giganti cattivi.
In questo, il GGG ha una meravigliosa capacità; che poi come fa a generarli?
Usando la sua creatività e la sua abilità a saper dosare quanto è necessario.

Mescolando sogni

TIPOLOGIA "SCENA A DUE": GIGANTE - BAMBINA

GGG: Ora tu sta qui e poche chicchere perché io ha bisogno di sentire solo il silenzio quando genera un sogno così papocchioso e complessato (Prende un barattolo vuoto grande, poi si avvicina allo scaffale dove ci sono tanti barattoli colorati e inizia a prenderne alcuni che ripone sul tavolo). Ecco qui: sogni con giganti... con giganti che sì abboffa di popolli... No, questo no... neanche questo... Ah, eccotene uno! E qui un altro! (Versa il contenuto dei barattoli piccoli in quello grande).

I barattoli dei sogni devono essere il più possibile affascinanti. Si può immaginare di mettere coloranti in polvere all'interno dei barattoli piccoli e mescolarli in un ordine tale da ottenere dei colori via via diversi (e belli); diversamente si possono utilizzare degli slime colorati.

SOFIA: Che sarà quella massa che passa da un recipiente all'altro?!?

GGG (alzandosi a prendere un altro barattolo): E ora qualche sogno con bombonierine di babbine e scatole a sorpresa con babbini.

SOFIA (tra sé, sottovoce): Certo che ne ha proprio tanti di sogni!

GGG (continuando a versare nel barattolo grande): Sogni con una babbinetta... e con me dentro... col GGG... allora su, presto, va con quest'altro... Direi che ci sono tutti i sogni necessari (Prendendo un frullino da un armadietto). Ora è il momento di mescolare! Guarda!

SOFIA: Poveri sogni!

GGG: Non gli fa niente. I sogni non è come i popollani e gli animali. Non possiede cervello, è fatto di zozimi. Continua a guardare.

Iniziano a venire fuori delle bolle di sapone che possono essere fatte o da una macchina apposita per le bolle o da qualcuno che, nascosto dietro il tavolo, le fa in modo artigianale.

SOFIA: Che meraviglia! Ma se ne vanno! Dove vanno?

GGG: È dei bandrelli di sogni che io non ha utilizzato. Loro torna svelti svelti al Paese delle Nebbie per riunirsi a dei sogni interi.

SOFIA: Ti confesso che è difficile capire, per me.

GGG: Sogni è pieni di mistero e di magia, tu non può cercare di capirli. Guarda invece nel grande vaso e tu vedrà il sogno che mi ha chiesto di preparare per la Regina.

SOFIA (avvicinandosi al grande recipiente e guardando nell'interno): Mammamia! Ma che cos'è questa cosa sul fondo che si agita in modo incredibile? È orribile! Salta di qua e di là!

GGG: Vuole uscir fuori perché è un troglogoblo. Un in-cubo.

SOFIA: Non vorrà che la Regina abbia un incubo!

GGG: Se deve sognare che dei giganti si intrippa di babbine e babbini, certamente è un in-cubo!

SOFIA: Oh, no!

GGG: Oh, sic! Un sogno dove dei poveri pulcinotti è divorati dai giganti è uno spaventoso in-cubo troglogoblo. È un terribile ippoghigno. Un mostruoso turpedone. E tutto mescolato in un solo sogno. Peggio di quello che io ha soffiato dentro inghiotticicciaviva.

SOFIA: Non voglio che la Regina abbia un incubo!

GGG: Ebbene, io crede invece che la Regina sarà molto contenta di avere un in-cubo, se questo impedirà che centinaia di popollani della terra sono divorati da spaventosi giganti. Chiaro o scuro?

SOFIA: Suppongo che lei abbia ragione. Bisogna farlo.

GGG: Le passerà presto.

SOFIA: Contiene tutti i particolari importanti che le ho chiesto?

GGG: Quando io soffierà il sogno nella camera della Regina, lei sognerà ogni piccolo partilocale che tu voleva.

SOFIA: Mi vedrà seduta sul davanzale della finestra?

GGG: Questo è un pezzo forte.

SOFIA: E il GGG?

GGG (fiero): Io ha messo un bel brano musicale su di lui (Prendendo un barattolo più piccolo e versando il contenuto del nuovo sogno lì dentro). Eccoci. Adesso io è pronto. (Mette il barattolo nella valigia). È tu pronta a partire?

SOFIA: Pronta! Sono molto emozionata!

GGG (indossando il mantello): Io ho l'in-cubo in tasca. Tu farai viaggio in sua compagnia.

SOFIA: Mai! Mi rifiuto di stare accanto a quell'essere bestiale!

GGG: Ma no vieni!

SOFIA (scappa e si nasconde sotto la tovaglia del tavolo): Io non vengo! Mi fa paura quell'incubo!

GGG: Dai, esci di lì sotto! Non esserci alternativa.

SOFIA (da sotto il tavolo): Sì, l'alternativa c'è! Se volesse essere così gentile da girare orizzontalmente una delle sue adorabili grandi orecchie, sarebbe per me un posticino comodo!

GGG: Salute! Che ideuzzolo luminoso!

Il GGG, con due dita, finge di prendere Sofia da sotto il tavolo e di metterla nel suo orecchio.

SOFIA (da sotto il tavolo): Spero solo di non cadere nel buco.

GGG: Attenta che non scivola! Mi farebbe male! Ahi, tu mi fa il sollecito. Smette di zampettare!

SOFIA (da sotto il tavolo): Cercherò. Siamo pronti?

GGG (fingendo di avere male ad un orecchio): Auaaaa! Non fa così!

SOFIA (da sotto il tavolo): Non sto facendo niente!

GGG: Tu parla fortissimo! Tu dimentica che io sente ogni minimo drindrinetto cinquanta volte più forte che tu, e ecco che mi grida direttamente nell'orecchio!

SOFIA (da sotto il tavolo): Cielo! Me l'ero dimenticato!

GGG: La tua voce suona come i denti del Giudizio!

SOFIA (da sotto il tavolo): Sono desolata. Va meglio così?

GGG (fingendo di avere male all'orecchio): No! È come se tu mi spara una pallolottola!

SOFIA (da sotto il tavolo): E come faccio a parlarle?

GGG: Non parla più! Ti prego! Non una parola! È come un bombranamento nelle mie orecchie!

SOFIA (da sotto il tavolo, parlando sottovoce): È meglio così?

GGG: Meglio, così va molto meglio. Andiamo! Si parte! Si va a incontrare Sua Mistrà la Regina!

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi.
Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza.
Ascoltiamo il nostro respiro. Esprimiamo nel silenzio un desiderio che abbiamo per oggi.

Tromba soffia-sogni

Vieni, Spirito Santo, fa risuonare in noi la Parola di Gesù perché illumini la nostra vita.

Il barattolo

Il re Dario scrisse a tutti i popoli, nazioni e lingue, che abitano tutta la terra: «Abbondi la vostra pace. Per mio comando viene promulgato questo decreto: In tutto l'impero a me soggetto si tremi e si tema davanti al Dio di Daniele, perché egli è il Dio vivente, che rimane in eterno; il suo regno non sarà mai distrutto e il suo potere non avrà mai fine. Egli salva e libera, fa prodigi e miracoli in cielo e in terra: egli ha liberato Daniele dalle fauci dei leoni». (Dn 6,26-28)

Il re Dario non conosce il Dio di Israele, ma grazie alla sapienza e alla fede di Daniele, che è rimasto illeso dopo che, per un'accusa ingiusta, era stato gettato in una fossa piena di leoni, lo riconosce come un Dio potente che GENERA prodigi e segni grandiosi per chi crede in Lui. Dio compie prodigi e miracoli anche in questa giornata di Grest; Dio ci ha dato tutto quello che serve per vivere una bella giornata, spargendo i suoi doni in ognuno di noi; tocca allora a noi coltivare e mettere insieme i doni che ci ha consegnato per GENERARE una giornata piena in cui tutti possano crescere e sperimentare accoglienza e gioia, in cui ogni sogno si realizzi.

Sveglia

Ognuno è un filo di un bellissimo intreccio. Ogni ragazzo avrà in mano un filo di circa un metro e a piccoli gruppi, dovranno fare una treccia attraverso un telaio umano senza mai toccarsi: l'animatore terrà un capo di tutti i fili e ogni ragazzo l'altro capo, e spostandosi con il proprio corpo faranno una treccia con i loro fili. Le trecce dei singoli gruppi vengono messe insieme poi dall'animatore e usate per decorare il barattolo dei sogni di squadra, a significare che solo insieme possiamo realizzare il sogno di tutti.

L'acchiappasogni

Facciamo fatica a tirare fuori i nostri doni e talenti, ma ancora di più a riconoscere e sostenere quelli degli altri: oggi incoraggia chi hai accanto a usare i suoi doni e le sue energie in ogni esperienza che farai.

Cacciatori di sogni

Anche se a volte può non sembrarti così: nessuno ha tutti i doni che rendono perfetta una persona. Lo Spirito di Dio **si diverte a spezzettare i doni, le luci e la sapienza fra tutti,** perché solo mettendo insieme, il quadro diventa completo. Per generare una bella e piena giornata non basta che tu ci metti il tuo pezzetto, è necessario che tu valorizzi quelli degli altri con spirito costruttivo e accogliente. Solo insieme si genera.

La catena dell'arcobaleno

Gioco + Variante COVID

Finalità: far capire che anche distanti possiamo generare qualcosa di bello.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 45'

Spazio: aperto, di medie dimensioni.

Occorrente: palloncini ad acqua dei colori dell'arcobaleno (ogni squadra ne avrà 3 per ogni colore); 2 bastoncini per ogni componente della squadra (es. bacchette cinesi o cucchiai di legno), 1 bacinella per ogni squadra, 1 tavolino o una base di appoggio per ogni squadra, 7 ciotoline per ogni squadra, 1 gessetto.

Istruzioni: gli animatori preparano in anticipo i palloncini con l'acqua e li dispongono nelle bacinelle di ogni squadra. Col gessetto fanno 5 segni a terra, distanziati di un metro (o tanti quanti lo spazio ne permette e sempre in proporzione al numero dei componenti della squadra). Dispongono, quindi, le bacinelle all'inizio di ogni percorso e il tavolino (o la base di appoggio) alla fine del percorso, con sopra le sette ciotoline a formare un semicerchio.

I bambini vengono divisi in squadre da 5. Ogni bambino si posiziona su una postazione del proprio percorso e ad ognuno vengono dati due bastoncini. Un animatore, dopo aver disinfettato le mani, aiuta il primo bambino a reggere il primo palloncino con i due bastoncini. Il bambino, girandosi piano verso il successivo componente della sua squadra, gli passerà il palloncino senza farlo cadere. Dovranno capire, aiutati dall'animatore, come passarsi il palloncino. L'ultimo bambino lascia cadere il palloncino in una delle ciotole. Se un palloncino cade, si ripete il percorso con un altro palloncino dello stesso colore (ogni squadra ha tre possibilità per colore). Vince la squadra che impiega meno tempo a creare l'arcobaleno nell'ordine giusto.

Varianti 11-14: per aumentare la difficoltà, si possono distanziare le posizioni fisse, prevedendo un piccolo tratto in cui il ragazzo deve camminare senza far cadere il palloncino, raggiungendo una seconda postazione, sempre a un metro dal compagno di squadra.

Attenzioni COVID: il gioco non prevede alcun contatto, pertanto può essere svolto in tranquillità, facendo in modo che i bambini non si scambino i bastoncini e rispettino sempre le distanze. Se i palloncini cadono, vanno lasciati per terra anche se non esplodono: potrà toccarli solo l'animatore previa e successiva igienizzazione delle mani.

Attenzioni educative: i bambini potranno essere tentati da giocare con i palloncini al termine del gioco; occorrerà preannunciare il divieto in modo da non generare confusione. L'acqua che i palloncini lasciano a terra dopo un'eventuale caduta, può rendere il pavimento scivoloso, pertanto si consiglia di realizzare il gioco su un terreno poco liscio.

Condivisione: a questo punto si chiede ai bambini quanto sia stato difficile collaborare senza poter ridurre le distanze. Cosa hanno provato quando un palloncino si è rotto? Hanno trovato subito la forza di non arrendersi o hanno avuto bisogno del supporto della squadra o dell'animatore? È stato bello sentirsi parte integrante di una squadra e generare un "ponte colorato"?

Sogni di sapone

Gioco + Variante COVID

Finalità: scoprire che basta poco per generare bellezza.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 45' **Spazio:** aperto, grande

Occorrente: acqua, zucchero, detersivo per piatti, bottigliette di plastica (1 per ogni bambino), bastoncino/cucchiaio (per mescolare), nastro adesivo, forbici, occorrente per creare un percorso (ruote, cerchi, pedane), ciotole (in numero pari ai bambini). Traccia musicale stile lunapark.

Istruzioni: occorrerà sottolineare che la realizzazione delle bolle (il momento del soffio in particolare) deve avvenire presso la propria postazione (ben distanziata dalle altre sin nella fase di preparazione fatta dagli animatori).

Varianti 11-14: si può creare un tutorial per far realizzare le bottigliette ai ragazzi. Al momento del gioco, possono anche essere coinvolti nella preparazione del liquido delle bolle di sapone.

Attenzioni COVID: occorrerà sottolineare che la realizzazione delle bolle (il momento del soffio in particolare) deve avvenire presso la propria postazione (ben distanziata dalle altre sin nella fase di preparazione).

Attenzioni educative: se si utilizzano bottigliette nuove, si faccia attenzione a non sprecare acqua.

Condivisione: chiedere ai ragazzi se si sono divertiti a sognare di essere in un lunapark un po' strano e in quale altro modo si potrebbe generare insieme altra bellezza in Oratorio.

Origami

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: generare vite di carta.

Istruzioni: le nostre mani e un pezzo di carta possono generare cose straordinarie attraverso la tecnica degli origami. Si potrebbe dedicare la giornata ad approfondire questa tecnica a partire da numerosi tutorial presenti su internet e sul sito di ANSPI. Si può anche scegliere di proporre delle sfide, affidando a coppie lo stesso disegno-guida, creando un torneo di origami a difficoltà crescenti.

Mescoliamo i sogni

Attività COVID free

Finalità: scoprire, attraverso il dialogo che, con il contributo di tutti, si può generare un divertente troglogoblo comune.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 60'

Spazio: l'attività è pensata per essere fruita in presenza o online.

Occorrente: fogli e penne; 1 foglio bianco più grande (tipo cartellone) o una pagina web condivisa dall'animatore e visibile da tutti.

Istruzioni: ogni ragazzo dovrà innanzitutto generare un troglogoblo, ossia inventare una storia spaventosa ma divertente di 10 righe. Si condivideranno i sogni e i bambini verranno suddivisi in gruppi di 4 (si possono creare delle "stanze" virtuali o si può interrompere l'incontro comune e fare in modo che i gruppetti si incontrino in autonomia per poi sintonizzarsi nuovamente tutti sulla stessa piattaforma). In questa suddivisione in gruppetti di 30', i ragazzi dovranno fondere i loro 4 troglogobli e crearne uno unico che contenga almeno una caratteristica di ciascun sogno di partenza. Tornati insieme, si chiederà ad un portavoce per gruppo di raccontare il nuovo buffo incubo generato. A questo punto si chiederà a tutti di collaborare per generare un unico pauroso sogno comune e raccontarlo in una premiere video.

Varianti 6-8: i bambini potranno disegnare il troglogoblo e, solo alla fine, con l'aiuto dell'animatore, presentarlo con un video.

Varianti 11-14: si può chiedere ai ragazzi di generare un sogno che abbia un tema specifico adatto alla loro età.

Attenzioni educative: potrebbero esserci ragazzi poco capaci nella scrittura; se si tratta di casi noti, si può anticipare il problema, coinvolgendoli solo nella fase di sintesi e chiedendo loro altri ruoli (es. giudici di incubi buffi). Se, al contrario, vengono fuori durante l'attività, assegnate con creatività nuove mansioni.

Condivisione: chiedere ai ragazzi quale parte dell'attività si è rivelata più complessa o più noiosa; quella individuale o quella di condivisione? È stato difficile creare un incubo comune per tutti? Tutti sono stati in grado di rinunciare ad una parte del proprio per riuscire a realizzarne uno unitario o qualcuno ha opposto resistenza?

Animatori di tutti i Grest:
si parla di voi! Siete voi in queste
settimane le **GUIDE** dei ragazzi
che partecipano all'attività estiva.

Essere **GUIDA** comporta dare
esempi positivi e offrire
ai propri ragazzi indicazioni,
perché siano loro a diventare
protagonisti delle giornate di Grest
e costruttori delle loro vite.
Un modo per diventare buone
GUIDE é chiudere gli occhi e
lasciarsi guidare. O spegnere i
rumori e ascoltare lo Spirito di Dio.

18

Titolo: VIAGGIO A LONDRA

Parola maestra: GUIDA

Nel cercare di raggiungere il Palazzo della Regina, il GGG e Sofia si alternano nell'essere l'uno GUIDA dell'altro. In un primo momento è il gigante a condurre la bambina dal suo Paese al Regno Unito. Nella città di Londra è, invece, Sofia a dare indicazioni per giungere finalmente al giardino reale.

Viaggio a Londra

Tipologia "Scena A Due In Movimento": Gigante - Bambina

All'inizio della scena, il GGG è sul fondo della platea con la sua tromba soffia-sogni e la valigia. Con i suoi consueti movimenti ampi e scattanti, si sposterà fin sul palco. Sotto il palco si troverà una scenografia simile a quella della puntata tre, ma i palazzi avranno davanti siepi verdi e piccoli giardini (bastano dei cartoni dipinti e un po' di stoffa per rendere l'idea). Sul palco, invece, ci saranno degli alberi e un laghetto. Sofia, trovandosi "nell'orecchio" del GGG sarà, per tutta la puntata, una voce fuori campo.

SOFIA (fuori campo): Certo che galoppi, amico! Se non fossi qui al calduccio ben riparata, volerei via dal vento.

GGG: Abbiamo o no una missione spicciale noi due? E allora dovere spicciarmi!

SOFIA (fuori campo): Giusto! Di qui riesco a spiare la vostra terra... certo che dall'alto sembra proprio un posto desolato!

GGG: Non solo da alto!

SOFIA (fuori campo): Non dormo da troppo; sono stanchissima.

GGG: Dormi pure Soffia, mia recchia essere molto comodosa.

SOFIA (fuori campo): Avete ragione, si sta proprio ben comodi qui, credo mi farò un pisolino.

GGG (avanzando nello spazio): Eccola che ronfa.

SOFIA (risvegliandosi con uno sbadiglio, fuori campo): Ah! Eccomi qui. Non so neppure quanto ho dormito, ma ne avremo fatta di strada, amico! Il paesaggio qui sembra completamente diverso!

GGG (puntando la tromba): Eh già. Presto, presto, guarda laggiù!

Sotto il palco si vede una nuvola di fumo
(realizzabile con una macchina del fumo, del borotalco o della farina)
accompagnata da rumori sordi di passi registrati.

SOFIA (fuori campo): Cosa c'è? Vedo solo un nuvolone di polvere.

GGG: È gli altri giganti che rientra baldanzosi dalla loro abbuffata. Un bel mucchietto di marmotti e marmottine non dorme più nel suo letto, a quest'ora.

SOFIA (fuori campo): Che cosa orribile, mi sento male al solo pensiero.

GGG: Noi è arrivati in Inghilterra.

SOFIA (fuori campo): Hai ragione! Si riconosce dai prati verdeggianti laggiù, dalle siepi ben potate che li separano!

GGG (arrivando sotto il palco): Ed ora noi è vicini a Londra.

SOFIA (fuori campo): Attento. Qualcuno potrebbe vederci.

GGG: Nessuno vede me mai. Tu dimentica che io ha fatto questo visite per anni anni e anni, e nessun uomo in camicia mi ha mai gettato neanche un'occhiatina.

SOFIA (fuori campo): Io sì.

GGG: Eh, già. Ma tu era la prima.

SOFIA (fuori campo): Credo di sentirmi orgogliosa di ciò! E lo sarò ancor di più se riusciremo in questa pazza impresa! (Il GGG si muove sotto il palco in modo furtivo, a scatti) Certo che è straordinario il modo in cui riesci a sfuggire agli occhi della gente! I tuoi movimenti hanno qualcosa di magico. Ti confondi con le ombre, scivoli senza far rumore da un angolo buio all'altro, confondi il tuo mantello nero con le tenebre della notte. Sei un mito!

GGG: Grazie grazie. (Il GGG sale sul palco e si ferma). Ma... (pensieroso) Una zona alberata... un lago.

SOFIA (fuori campo): Che succede? Come mai ti sei fermato?

GGG: Io è un po' imbranato.

SOFIA (fuori campo): Ma no, se l'è cavata magnificamente.

GGG (sconsolato): Per niente, io è tutto scompigliato, io è perduto.

SOFIA (fuori campo): Ma perché?

GGG: Perché io credeva che era nel centro di Londra, ed ecco che è nella valle dell'Eden.

SOFIA (fuori campo): Non dica sciocchezze. Siamo effettivamente nel centro di Londra. È Hyde Park. So esattamente dove ci troviamo.

GGG: Tu mi scherza.

SOFIA (fuori campo): Ma no, le giuro di no. Siamo quasi arrivati.

GGG: Tu dice che noi è vicini al Palazzo della Regina?

SOFIA (fuori campo): È proprio dall'altra parte della strada. Ora prenderò io la guida.

GGG: Da che parte?

SOFIA (fuori campo): Diritto.

GGG (spostandosi verso una quinta): Ok.

SOFIA (fuori campo): E ora si fermi.

GGG: Certamente signorina Sofia.

SOFIA (fuori campo): Vede quella grande area rotonda, laggiù, davanti a noi, all'uscita del parco?

GGG (guardando oltre le quinte): La vede.

SOFIA (fuori campo): È Hyde Park Corner. Sebbene manchi un'ora all'alba, c'è già parecchio traffico!

GGG: Già... vede.

SOFIA (fuori campo): Di fronte, c'è un grande arco di marmo sormontato da una statua equestre. Lo vede?

GGG (scrutando attraverso il fogliame): La vede.

SOFIA (fuori campo): Crede di riuscire a passare di slancio sopra l'arco e la statua, e atterrare dall'altra parte, sul marciapiede?

GGG: Facilissimo.

SOFIA (fuori campo): Proprio sicuro?

GGG: Io promette.

SOFIA (fuori campo): In qualsiasi modo vadano le cose, non dobbiamo assolutamente atterrare al centro di Hyde Park Corner!

GGG: Non te la prende, per me è un saltellino. Neanche il più picciopiccio problema.

SOFIA (fuori campo): E allora, via!

GGG (facendo un salto fin dietro le quinte e uscendo di scena): Et voilà!

SOFIA (fuori campo): Bravo! E ora presto, bisogna saltare il muro!

GGG (fuori campo): Subito. Eh... hop!

SOFIA (fuori campo): È fatta! Siamo dietro al Palazzo, nel giardino reale!

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro. Esprimiamo nel silenzio un desiderio che abbiamo per oggi.

Tromba soffia-sogni

Vieni, Spirito Santo, fa risuonare in noi la Parola di Gesù perché illumini la nostra vita.

Il barattolo

Guardando ancora nelle visioni notturne, ecco venire con le nubi del cielo uno simile a un figlio d'uomo; giunse fino al vegliardo e fu presentato a lui. Gli furono dati potere, gloria e regno; tutti i popoli, nazioni e lingue lo servivano: il suo potere è un potere eterno, che non finirà mai, e il suo regno non sarà mai distrutto.(Dn 7,13-14)

Daniele vede, nella visione che Dio gli manda, che Israele non si libererà della schiavitù di Babilonia con le sue forze, sorgerà invece una GUIDA a cui Dio darà il potere perché possa guidare non solo Israele, ma raccogliere tutti i popoli sotto la paternità di Dio. Dio ci ha mandato Gesù perché non ci perdessimo ma ritrovassimo la via della gioia e della felicità. Oggi vogliamo lasciarci guidare e aiutare per realizzare il nostro pezzo di sogno ma anche chiedere la luce e la sapienza per esser da GUIDA per gli altri.

Sveglia

Nessuno si guida da solo; per crescere occorre lasciarsi guidare da chi ha esperienza e si prende cura di noi. Si propone, a coppie, il gioco di uno bendato e dell'altro che lo guida verso un punto di arrivo, magari con degli ostacoli in mezzo, e facendo fare a tutti entrambe le esperienze. Sulla benda usata per il gioco, ciascun ragazzo scrive poi le persone che considera guide, coloro di cui ci si fida nella propria vita.

L'acchiappasogni

Ogni giorno incontriamo tante persone che si mettono a servizio per realizzare il Grest; oggi ascolta maggiormente chi guida le attività, anche quando non ne hai voglia o non si fa quello che vuoi tu.

Cacciatori di sogni

Se ti guardi indietro ti accorgi di quante persone sono state e sono fondamentali nell'essere ciò che sei oggi. Hai bisogno di chi ti sta accanto e ti sostiene, di chi ti mostra il cammino senza camminare al tuo posto, di chi ti aiuta a fare ordine o a scoprire nuovi mondi e orizzonti. Gesù è il dono che il Padre ti ha fatto perché tu potessi conoscere la via che porta alla gioia. In questo giorno, mentre ti affidi a Lui, **perché guidi te,** vivi la giornata con i ragazzi sapendo che loro ti guardano come a una guida e un modello. Dai loro ciò che, nella tua storia, hai ricevuto da chi ti ha guidato amorevolmente.

Segnali di guida

Gioco + Variante COVID

Finalità: sperimentare il divertimento e la libertà del gioco, imparando a riconoscere e rispettare i segnali di guida.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 45'

Spazio: aperto/chiuso, di ampie dimensioni, con la possibilità di dividere il campo in più sezioni (per esempio con del nastro telato) e di disegnare con gessetti o attaccare un disegno a terra.

Occorrente: nastro telato; una palla; due canestri (due cestini o due cartoni); 5 specifici segnali stradali (stop, precedenza, dosso, divieto di sosta, strada dissestata) disegnati direttamente con i gessetti a terra o su un cartoncino.

Istruzioni: gli animatori individueranno, nel campo, cinque diverse sezioni più o meno grandi tra loro. Ognuna di queste zone sarà identificata con un segnale e avrà una specifica regola alla quale, chi la attraversa, dovrà attenersi. Area Segnale di Stop: obbligo di fermarsi e passare la palla ad un compagno - Area Segnale di Precedenza: obbligo di dare la palla agli avversari - Area Segnale di Dosso: obbligo di tentare il lancio al canestro - Area Segnale Divieto di Sosta: obbligo di correre (impossibilità di fermarsi per nessun motivo) - Area Segnale Strada Dissestata: obbligo di palleggiare.

Le squadre, a due a due, dovranno sfidarsi a fare canestro. Le regole non sono quelle del basket: ciascun giocatore, quando attraversa il campo, deve seguire la regola imposta dal segnale di guida corrispondente all'area in cui si trova. Vince chi segna più canestri.

Varianti 6-8: diminuire l'ampiezza delle aree da gioco.

Attenzioni COVID: i ragazzi si igienizzino spesso le mani e, come regola, evitare il contatto fisico, pena ammonizioni.

Attenzioni educative: sarà importante prevedere alcuni giri di prova, in modo che i ragazzi possano abituarsi alle regole delle aree.

Condivisione: al termine del gioco, riflettere insieme ai bambini e ai ragazzi sull'importanza di sapersi far guidare. Spesso conosciamo i segnali che le persone a noi care (es. genitori, amici, ...) ci mostrano per aiutarci a cambiare strada, a rallentare, a dare precedenza, ma allenarsi a rispettarli o anche solo a considerarli è molto difficile.

La notte bianca dell'arte

Attività + Variante COVID

Finalità: sperimentare la bellezza di sentirsi "guida" di qualcuno.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 60' per la preparazione, ore serali per lo svolgimento

Spazio: aperto/chiuso (per la 1° parte); quartiere/città (per la 2° parte).

Occorrente: moduli (anche online) per raccogliere le iscrizioni.

Istruzioni: l'attività è divisa in due fasi.

Fase I. I ragazzi si incontrano e riflettono insieme su quali possano essere dei luoghi, persone, oggetti simbolicamente importanti per la comunità. Cosa è GRANDE, GIGANTE? Cosa è GENTILE? Per individuare la risposta a tali domande, l'animatore farà comprendere ai ragazzi che le opere d'arte non sono soltanto quelle che si studiano a scuola, quelle che stanno sui libri, quelle che si possono vedere solo dopo aver pagato: le opere d'arte sono sempre "emergenze" di un contesto che le ha preparate. Riscoprire il bello nei propri quartieri, significa dare voce a quelle profondità! Un'opera d'arte, quindi, è ciò che racconta visivamente ciò che va ricordato, perché ha preparato la strada al nostro arrivo. Quali sono i luoghi/gli oggetti/le persone intorno ai quali la storia della nostra comunità si è costruita? Dopo averli individuati insieme, si predisporranno degli itinerari differenziati e ognuno studierà i contenuti per fare da guida turistica in uno di questi itinerari.

Fase II. Servirà un po' di pubblicizzazione soprattutto tra le famiglie, prima di realizzare "La notte bianca dell'arte di quartiere": un evento in tarda serata in cui i ragazzi potranno tenere aperti la chiesa e alcuni spazi del territorio e guidare i "turisti" lungo l'itinerario scelto.

Varianti 6-8: con i più piccoli, occorrerà già predisporre gli itinerari, chiedendo ai bambini se vogliono eventualmente aggiungere qualcosa. Spostare l'orario dell'evento serale al tardo pomeriggio.

Attenzioni COVID: per meglio gestire l'evento bisognerà prendere le iscrizioni dei "turisti" e organizzare dei gruppi non troppo numerosi. I luoghi scelti saranno sempre ampi e tali da consentire adeguato distanziamento.

Attenzioni educative: ci saranno certamente bambini e ragazzi poco espansivi, timidi e non predisposti a fare da guide. Gli si potrà dare il ruolo di servizio d'ordine.

Condivisione: alla fine dell'esperienza, chiedere a tutti come si sono sentiti nel ruolo di guida utile alla comunità. A cosa serve una guida? È difficile essere guida? Serve qualcuno che faccia da guida anche nella vita? Hai tu qualche guida nella tua vita?

Guida la via
Attività COVID free

Finalità: riflettere su quanto sia importante, per una guida, essere precisa e puntale in modo da non disorientare ma, al contrario, indicare la via con chiarezza.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 60'

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta in presenza e online.

Occorrente: uno smartphone con possibilità di inviare messaggi vocali o di registrare degli audio; una lista di luoghi della città.

Istruzioni: gli animatori avranno individuato un luogo pubblico (o comunque molto noto) della città: es. parrocchia, una determinata scuola, una piazza,... Uno per ogni giocatore. In privato comunicheranno a ciascuno il posto assegnato.

Compito di ogni ragazzo sarà quello di registrare uno o più audio come la voce di un navigatore satellitare utile a guidare ciascuno nel percorso dall'Oratorio al luogo deputato. Gli audio saranno condivisi a distanza (su un gruppo WhatsApp o in una riunione online). Guadagna 1 punto sia chi indovina prima il luogo indicato dalla voce del compagno, sia chi ha realizzato l'audio. Vince chi guadagna più punti.

Varianti 6-8: saranno gli animatori a realizzare degli audio, mentre i bambini dovranno solo individuare i luoghi.

Attenzioni educative: potrà essere utile fornire a tutti una piantina della città o comunque accertarsi che i ragazzi conoscano i luoghi che gli sono stati assegnati.

Condivisione: al termine dell'attività riflettere insieme sulla difficoltà o semplicità di realizzare la traccia audio come guida e di riconoscere la destinazione individuata. Nella vita non serve soltanto individuare buone guide, ma anche sapersi far guidare, ascoltando i consigli con attenzione e concentrazione.

le guide di Dante
Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: conoscere la Divina Commedia.

Istruzioni: a 700 anni dalla scomparsa del Sommo Poeta Dante Alighieri, anche il Grest può divenire un'occasione per conoscere meglio la Divina Commedia, la grande opera del padre della lingua italiana. In particolare si può riflettere sul tema del giorno, a partire dalle figure che Dante sceglie come guide per il suo viaggio: Virgilio, Beatrice e San Bernardo.

Innanzitutto proviamo a costruire la carta di identità di queste figure, facendo alcune ricerche su Internet. Poi chiediamoci: perché Dante sceglie proprio loro? Cosa avevano di speciale?

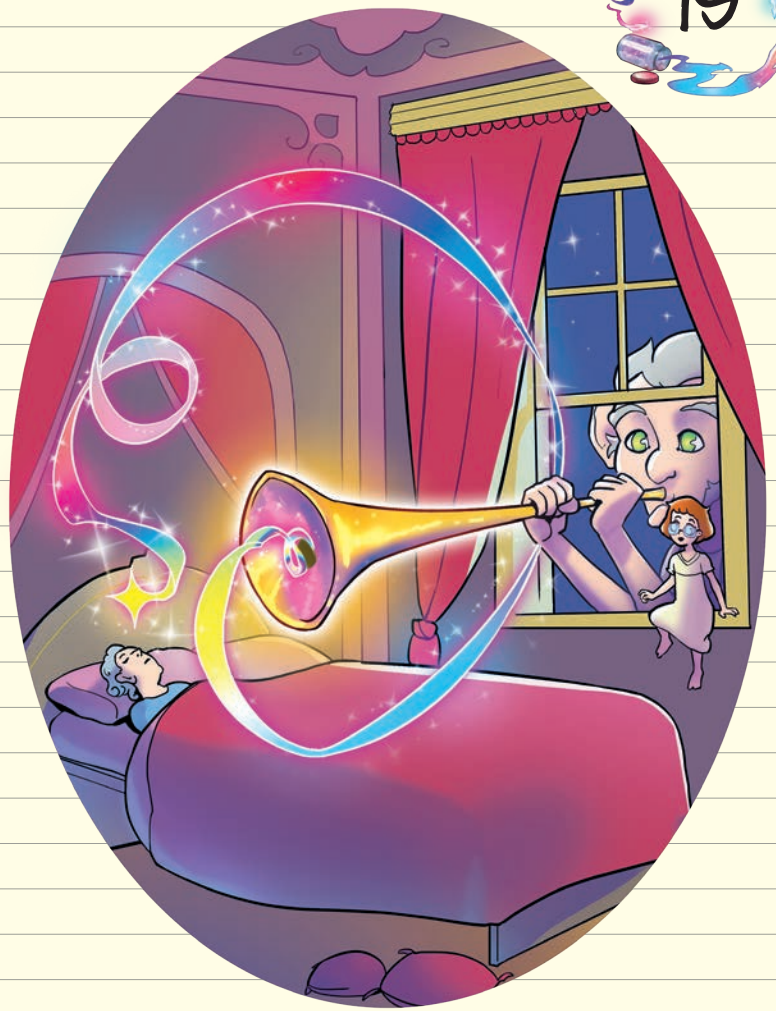
Scriviamo, quindi, insieme ai ragazzi, un elenco delle 10 caratteristiche che dovrebbe avere la perfetta guida "del cammin di nostra vita".

Un GESTO vale più di mille parole.
Anche all'attività estiva.
I ragazzi osservano molto
il non verbale degli animatori,
oltre ad ascoltare se sono coerenti
con quanto dicono.

Attraverso i GESTI si concretizzano
le intenzioni che diventano
azioni e poi opere.
Facciamo in modo che
questa esperienza sia
un'esplosione di opere di bene.

Prima di compiere un GESTO
chiediamoci cosa desidera l'altro
e come poterlo esprimere in modo
che sia chiaramente
una bella azione gradita.

19



Titolo: IL PALAZZO

Parola maestra: GESTI

Da un gigante non ci si aspetterebbe mai questi GESTI!
Eppure lui, il Grande Gigante Gentile, non esita a rassicurare Sofia dandole
un bacino sulla guancia prima di lasciarla sul davanzale della stanza reale
dove ha inizio il piano che hanno condiviso. Piccole cose, che fanno la differenza.

Il Palazzo

Tipologia "Scena A Due In Movimento": Gigante - Bambina

Sul palco ci sono alberi e cespugli, mentre sul fondo c'è il retro del Palazzo reale con piccole finestrelle (potrebbero essere tutte dipinte tranne una, al centro, sul davanzale della quale il GGG farà sedere Sofia). Sofia, per tutto il tempo, sarà una voce fuori campo perché si trova sempre "nell'orecchio" del GGG. Ad un certo punto della puntata, mentre prepara il sogno da soffiare nella stanza della Regina, metterà la bambola di Sofia sul davanzale.

SOFIA (fuori campo): Ecco il Palazzo.

GGG: Per mille lecca-lecca! È davvero lui? Ci deve essere almeno cento camere, là dentro!

SOFIA (fuori campo): Di certo.

GGG: E allora ecco che io è tutto scombussolito; come farà a trovare quella della Regina?

SOFIA (fuori campo): Avviciniamoci e diamo un'occhiata.

GGG: Tieniti forte! (inizia a muovere le orecchie in modo vistoso)

SOFIA (fuori campo): Ehi! Mi farà cadere!

GGG: Zitta! Io sente qualcosa!

Il GGG si nasconde dietro un cespugli e indica una guardia che attraversa il palco da una quinta all'altra.

SOFIA (fuori campo): Ops!

GGG: Tu mi aveva detto che non c'era soldati nella parte di dietro del giardino.

SOFIA (fuori campo): Non era un soldato; era una specie di guardiano. Bisognerà stare attenti.

GGG: Non ti preoccupa; con le mie grandi orecchie spettacolanti, io potrebbe cogliere il respiro di un uomo dall'altra parte del giardino!

SOFIA (fuori campo): Quanto tempo manca all'alba?

GGG: Non molto. Bisogna sbrigarci illico e presti presti.

SOFIA (fuori campo): Andiamo!

Il GGG si muove a scatti, furtivo, e raggiunge il fondo del palco. Inizia ad accostare l'orecchio ad ogni finestra.

GGG: Questa no.

SOFIA (fuori campo): Che sta ascoltando?

GGG: Il respiro, da un solo soffio io può dire se è quello di un uomo o di una donna. Là dentro c'è un uomo e russa piano.

SOFIA (fuori campo): Complimenti!

GGG (continuando ad "origliare"): No! Questa stanza è vuota.

SOFIA (fuori campo): Ok, andiamo avanti.

GGG (giungendo alla finestra centrale): Oh oh!

SOFIA (fuori campo): Cosa c'è?

GGG: Qui dentro dorme una signora.

SOFIA (fuori campo): Sì, ma chi?

GGG: Shhhh. Secondo me è lei. Prova a vedere (porge l'altro orecchio in modo che Sofia possa "osservare").

SOFIA (fuori campo): È proprio il volto che ho sempre visto riprodotto sui francobolli, sulle monete, sui giornali.

GGG: Allora è lei?

SOFIA (fuori campo, eccitata): Sì, che emozione!

GGG: Allora passiamo all'assione!

Segue una scena mimata nella quale il GGG si mette di spalle al pubblico, finge di far uscire Sofia dal suo orecchio e mette una bambolina sul davanzale della finesta.

SOFIA (fuori campo): Bello altino, qui!

GGG: Sì, non ti dindola all'indietro, mi raccompando. Tu deve tenerti ben stretta con le due mani al bordo del davanzale.

SOFIA (fuori campo): Sì sì, ok.

GGG: Tu avere freddo?

SOFIA (fuori campo): Beh... effettivamente, anche se siamo già in primavera, non fa poi così caldo. Una bella vestaglia su questa camicia non ci starebbe male anche per mimetizzarmi meglio... ho paura che il bianco da lontano... spicchi troppo!

GGG: Noi non avere alternative. Piuttosto mi sfretto di corsa.

SOFIA (fuori campo): Ok, è il momento di soffiare il sogno!

GGG: Vado!

Il GGG prende il barattolo del sogno preparato nella precedente puntata, lo versa nella campana della tromba che ha in mano e "soffia" all'interno della finestra. Dietro le quinte, qualcuno potrebbe accendere e spegnere una torcia sotto la finestra, in modo da simulare il magico passaggio del sogno dalla tromba alla mente della Regina.

SOFIA (fuori campo): Fatto?

GGG: Fatto. Tu sta comoda, seduta là?

SOFIA (fuori campo): Sì dai, ho un po' paura, ma... è per una buona causa.

GGG: Tu non guardare al basso e fifa passerà.

SOFIA (fuori campo): Quanto tempo ci vorrà perché il sogno funzioni?

GGG: A volte un'ora, altre va più in fretta. Qualcuno è più lento, ma di sicuro, presto o tardi, il sogno le arriva.

SOFIA (fuori campo): Speriamo che in questo caso arrivi presto!

GGG: Speriamo. Ora io me ne va ad aspettare nel giardino. Se tu ha bisogno di me, tu dice il mio nome e io arriva come una sassetta.

SOFIA (fuori campo): Ma è sicuro che potrà sentirmi?

GGG: Tu dimentica queste (indica le sue orecchie).

SOFIA (fuori campo): Vero! Ok, allora ciao.

GGG (dando un bacio alla bambola di Sofia): Vado, ricorda, no fifa, no fifa.

SOFIA (fuori campo): Grazie, apprezzo molto questo gesto!

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi.
Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza.
Ascoltiamo il nostro respiro. Esprimiamo nel silenzio un desiderio che abbiamo per oggi.

Tromba soffia-sogni

Vieni, Spirito Santo, fa risuonare in noi la Parola di Gesù perché illumini la nostra vita.

Il barattolo

Io, Daniele, mi sentii agitato nell'animo, tanto le visioni della mia mente mi avevano turbato; mi accostai a uno dei vicini e gli domandai il vero significato di tutte queste cose ed egli me ne diede questa spiegazione: «Le quattro grandi bestie rappresentano quattro re, che sorgeranno dalla terra; ma i santi dell'Altissimo riceveranno il regno e lo possederanno per sempre, in eterno... I santi saranno dati in mano per un tempo, tempi e metà di un tempo. Si terrà poi il giudizio e gli sarà tolto il potere, quindi verrà sterminato e distrutto completamente. Allora il regno, il potere e la grandezza dei regni che sono sotto il cielo saranno dati al popolo dei santi dell'Altissimo, il cui regno sarà eterno e tutti gli imperi lo serviranno e gli obbediranno». (Dn 7,15-27)

La storia di Dio con il suo popolo è fatta di **GESTI** con cui Dio interviene per realizzare la sua opera di salvezza. Daniele vede il futuro popolo come un popolo forte e potente. Daniele intravede quello che siamo noi, la Chiesa, a cui Dio ha dato il potere più forte e più potente, il suo stesso Amore, il potere che ha vinto perfino la morte. In questo giorno chiediamo a Gesù di vivere ed esercitare questo potere attraverso i nostri **GESTI**, solo così conquisteremo anche i cuori più chiusi e duri e vinceremo ogni male e ogni incubo.

Sveglia

I gesti che ognuno compie, anche quelli più semplici possono cambiare le cose. Gli animatori cercano la storia di qualche personaggio (ad es. Malala, Ghandi, Rosa Parks..) che attraverso un gesto piccolo ha fatto partire una rivoluzione positiva.

Si riflette con i ragazzi su alcuni gesti che loro hanno compiuto e che hanno cambiato le cose, all'attività estiva o durante l'anno.

Si può lasciare un tempo perché ognuno pensi a un gesto da fare, durante questo giorno di oratorio, verso una situazione in cui c'è bisogno di un **cambiamento**.

L'acchiappasogni

I regali più belli sono quelli inaspettati, oggi regala un gesto di bene, di sostegno, di fiducia a chi non se lo aspetta.

Cacciatori di sogni

I supereroi non sono quelli che vedi nelle serie TV, ma quelli che ogni giorno nel silenzio portano avanti il mondo, con i loro gesti quotidiani. Gesù è morto su una croce come un ladro qualunque, in un angolo poco importante della terra, ma il suo dono d'Amore è diventato universale e ha conquistato miliardi di cuori nella storia.

Riscopri oggi che i tuoi gesti d'amore, spesso invisibili agli occhi dei più, sono preziosi e importanti; la tua bravura come animatore non dipende solo dai super giochi e attività che organizzi, o se sei considerato il migliore, **ma dal cuore che ci metti in ogni gesto che fai.**

Numeri gesticolanti

Gioco + Variante COVID

Finalità: creare interazione tra i bambini e i ragazzi e sviluppare coordinamento tra i gesti personali e quelli di gruppo.

Destinatari: 6 -10 anni.

Durata: 15' a manche, variabili in base alla difficoltà.

Spazio: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: una sedia.

Istruzioni: far seder ogni squadra in fila indiana, rispettando le distanze tra i singoli giocatori e le file create. Davanti alle file create, posizionare la sedia con un unico animatore seduto a cui tutti devono guardare. I singoli giocatori, seduti per terra, utilizzeranno le mani per giocare. L'animatore sulla sedia, indicherà con la sua mano una cifra da 0 a 5. In ordine, il primo della fila di ogni squadra, alzerà la mano indicando il numero successivo a quello dell'animatore, e così uno a uno, procedendo in ordine, dovranno continuare la conta dei numeri.

Vince la squadra che per prima arriva alla fine, indicando tutti i numeri in successione, partendo dal numero successivo a quello indicato dall'animatore. Le mani vanno tenute alzate, indicando il numero giusto al momento giusto; gli animatori arbitri dovranno controllare la correttezza dell'esecuzione, oltre alla sequenza dei numeri. Chi sbaglia il numero indicato, blocca la corsa dei numeri, che riprenderà solo con l'indicazione del numero corretto. Quando si supera il numero dieci, la mano di sinistra indicherà la decina, quella di destra indicherà le unità.

Varianti 11-14: si può aggiungere la difficoltà di non seguire la successione ordinaria dei numeri ma, per esempio, la tabellina. Es. Se l'animatore indica 3, i ragazzi dovranno, in ordine, mostrare con le mani i numeri: 6-9-12-15,... Si può, inoltre, pensare di riproporre il gioco stando tutti in piedi, in fila e di spalle all'educatore che indica il numero di partenza. Ciascuno deve saltare, girarsi, vedere il numero di chi gli sta di fronte e seguire la successione. In tal caso sarà più avvincente riuscire a terminare prima delle altre squadre.

Attenzioni COVID: questo gioco non prevede il contatto fisico, ma è importante stabilire la distanza giusta ed eventualmente igienizzarsi prima di iniziare e al termine del gioco.

Attenzioni educative: occorre avere un'attenzione speciale per chi ha difficoltà motorie di coordinazione o difficoltà nella gestione logica della sequenza dei numeri. Se ci sono casi conosciuti a priori, far svolgere a uno di questi ragazzi il ruolo destinato all'animatore o farli esprimere diversamente, semplificando la richiesta.

Condivisione: la logica del gioco non è indovinare i numeri, ma diventare attenti a chi sta davanti a sé e riconoscersi inseriti in un progetto comune in cui il contributo di tutti diventa fondamentale. Anche nella nostra quotidianità è importante imparare a guardare i gesti che fanno gli altri e a saperli interpretare: si pensi ai gesti di mamma o di papà che ci indicano se sono arrabbiati o felici o quelli dei nostri amici.

La mano parlante
Gioco + Variante COVID

Finalità: imparare a comunicare attraverso i gesti e sviluppare un'attenzione e un ascolto non solo uditivo.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 15' per ciascuna manche.

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: un segnaposto per tenere la distanza nella fila o una sedia con la stessa funzione; un oggetto rigido per ciascun bambino (es. un colore o una penna con tappo o un bastoncino di minimo 10-20 cm) che non abbia estremità appuntite; dei bigliettini preparati con delle parole scritte.

Istruzioni: i ragazzi si posizionano in fila indiana, a distanza, seduti per terra o su una sedia tutti nella stessa direzione. Al via, l'animatore mostrerà un bigliettino solo all'ultimo di ciascuna fila, che dovrà girarsi su se stesso verso l'animatore per leggerlo. Poi tornerà in posizione e dovrà scrivere sulla schiena del compagno, con l'oggetto ricevuto, la parola letta. Così in sequenza, in base alla parola percepita, ci sarà un passaparola in cui non sono ammessi suoni di nessun genere. Vince la squadra che per prima, al termine della fila, indovina e pronuncia in modo corretto la parola mostrata all'inizio. L'animatore, ad ogni manche, prima di mostrare la parola, dovrà indicare anche un luogo diverso sul quale disegnare la parola: la schiena, il polpaccio, la parte del collo sotto l'orecchio (richiamando la storia GGG), il retro del ginocchio. In tal modo, in zone che suscitano solletico, si accentuerà la difficoltà nella percezione dei gesti che indicano le lettere.

Varianti 6-8: con i piccoli, scegliere solo la schiena come "luogo-lavagna" e utilizzare non una parola ma una lettera o un numero; l'ultima sfida può essere quella di indovinare una parola semplice come "GGG".

Attenzioni COVID: il gioco non prevede particolari attenzioni anti-contagio, se non quelle del distanziamento, dell'igienizzazione delle mani e dei bastoncini e l'uso di materiale individuale. Qualora le condizioni sanitarie rendessero necessario vivere il gioco completamente online, si giocherà tutti contro tutti: l'animatore scriverà col dito la parola ad una distanza di circa 10 cm dalla videocamera. Vincerà chi scrive per primo in chat la parola segnata.

Attenzioni educative: se dopo alcune manche ci si accorge che la comunicazione della parola incontra degli intoppi sempre in corrispondenza di qualcuno nella fila, cambiare l'ordine dei ragazzi nella file, ponendo chi è meno scaltro in questo gioco, all'inizio della fila o proprio al termine della stessa.

Condivisione: al termine del gioco, si condividono le difficoltà e gli aiuti vissuti durante la trasmissione della parola, notando come, nonostante sia un gioco di velocità, le lettere fatte con calma e grandi risultano più chiare e, quindi, realmente vincenti. È importante quindi mettere al primo posto, attraverso i nostri gesti, il desiderio che l'altro comprenda più che la voglia di comunicare tutto e subito.

Uno strano luna park

Gioco COVID free

Finalità: riscoprire il corpo e la gestualità come strumento di relazione per facilitare la comunicazione di sé online, a distanza.

Destinatari: tutti **Durata:** 60'

Spazio: il gioco è pensato per essere svolto in presenza e online.

Occorrente: una piattaforma per la fruizione dell'incontro online, i materiali necessari alle prove se l'incontro è in presenza.

Istruzioni: il gioco consiste in una serie di piccole tappe di gioco:

Sfida di morra cinese multipla: al via dell'animatore, tutti i giocatori scelgono il simbolo da mostrare tra forbice, carta e sasso. L'animatore, scegliendo un criterio lineare (es. da destra verso sinistra, in ordine alfabetico,...) procede valutando le sfide e, di vittoria in vittoria, decreta il vincitore, che sfida il simbolo successivo (es. l'animatore vede alla sua destra sasso, forbice, forbice, carta, carta. Quindi conta a due a due: sasso-forbice vince sasso, sasso-forbice vince sasso, sasso-carta vince carta, carta-carta vince carta quindi si fa lo spareggio tra loro due).

Sfida Zoo. Al via ci si sfida per 10 secondi ad imitare un animale scelto dall'animatore senza muoversi dal posto. L'animatore decreterà il vincitore per la migliore esibizione.

Sfida "Ti voglio bene". Al via dell'animatore, ciascuno dovrà dire "ti voglio bene" solo con i gesti. Vince la migliore comunicazione non verbale decretata dall'animatore.

Sfida ridarella. Al via ciascuno, senza parlare, prova con le smorfie a far ridere gli altri compagni. Vince chi resiste sino alla fine.

Sfida del "sogno GGG". L'animatore dovrà raccontare un sogno per il futuro (es. sogno di diventare chef, sogno di diventare infermiere,...), senza citarlo mai in modo esplicito, ma raccontando solo cosa farebbe se fosse quel sogno (es. "Sono vicino ad un lettino con tante medicine, devo trovare quella giusta"; oppure "Corro come un pazzo cercando di trovare la porta, vorrei tanto scansare il portiere se riesco mentre chiamo i miei compagni", dirà se sogna di essere un calciatore). Il primo che indovina il sogno vince questa tappa.

Ogni tappa viene vinta, di volta in volta, da un solo un giocatore. Quando almeno 5 giocatori hanno vinto la prima tappa, si può passare alla seconda e così via. I 5 giocatori che hanno superato la tappa guadagnano 5 punti, gli altri ne guadagnano 0. Vince il gioco chi realizza più punti al termine delle cinque tappe.

Varianti 11-14: per avere ulteriori spunti di riflessione e condivisione con i ragazzi, si potrà sostituire la tappa "ti voglio bene" proponendo altre provocazioni; per esempio: "mi sento solo", "sono innamorato", "ho tanti dubbi", "sono felice", "ho paura". La tappa risulterà, così, un'occasione per mettere meglio in contatto il mondo interiore con quello esteriore della gestualità di ciascuno.

Attenzioni educative: l'arbitraggio della prova 4 potrebbe rivelarsi molto difficile a distanza, per cui potrà essere utile avere più animatori a supervisionare.

Condivisione: al termine della sfida, riflettere con i bambini e i ragazzi sulle diverse tappe e sull'importanza dei gesti in ciascuna di esse. Soffermarsi nel chiedere a ciascuno se hanno la percezione dell'importanza comunicativa dei propri gesti e di condividere, qualora ce ne siano, episodi in cui un loro gesto è stato frainteso e male interpretato. Perché è successo? Come è stato possibile rimediare?

L.I.S.

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: imparare la lingua dei segni.

Istruzioni: in questa giornata, si può approfittare per imparare le basi della LIS (lingua italiana dei segni) che ha la particolarità di avere sia componenti manuali (es. la posizione, il movimento delle mani) sia non-manuali (come l'espressione facciale, la postura,...). Ci si può far aiutare da qualche insegnante specializzato o da video tutorial (sempre meglio la prima soluzione). Successivamente, si potranno elencare alcuni bisogni/sensazioni/stati d'animo es. (mi sento solo/a, vorrei parlare, ho bisogno di un po' di silenzio, mi dedicate attenzione, ho paura, voglio festeggiare, sono felice, facciamo merenda), provando ad identificare dei gesti collettivi che possano, da quel momento in poi, essere utilizzati per comunicare con il gruppo. I ragazzi potranno scegliere di estendere tale linguaggio in codice anche in famiglia, dopo averlo opportunamente presentato e spiegato.

Animare con GRAZIA,
ovvero con stile,
con eleganza, con cura,
con meticolosità, con leggiadria,
con sapienza, con generosità,
con comprensione:
in sintesi con regalità.

Camminare in punta di piedi,
non gesticolare, compiere pochi
movimenti, fluidi e definiti,
pronunciare poche parole
e ben assestate: ecco qualche piccolo
grande "secreto", per aver GRAZIA
nel muoverci dentro e fuori di noi.

Essere animatori e partecipanti
all'attività estiva é una GRAZIA:
un dono che il Grande Gigante Dio ci
riserva per vivere giorni felici
e incontrarLo nel bene reciproco.

20

Titolo: LA REGINA

Parola maestra: GRAZIA

Nonostante l'assurdità di quanto le sta accadendo, la Regina (seppur spaventata) non si scompone e cerca di comprendere la situazione. A contraddistinguere ogni sua reazione è la sua GRAZIA che si associa alla capacità di gestire in modo "regale" questo accadimento che ha dell'incredibile.

La Regina

Tipologia "Scena Mista": Umani - Gigante

La scenografia è quella dell'interno della camera della Regina, per cui, oltre ad un letto sfarzoso, tutto l'arredo deve lasciar trasparire regalità. Sul fondo c'è una tenda e Sofia è seduta dietro la tenda sul cornicione di una finestra.

La finestra può essere rappresentata su una quinta opportunamente forata messa al centro del palco, dietro la quale far nascondere l'attore che, al momento giusto, mostrerà l'occhio del GGG. Un'alternativa può essere quella di un fondale di stoffa e la cornice di un quadro appesa e fatta cadere dall'alto. Sofia può stare seduta su uno sgabello opportunamente camuffato messo dietro la cornice e mettere le gambe oltre la cornice. L'occhio del GGG può essere dipinto su un cartoncino.

Regina (dimenandosi nel sonno): Oh, no! No! Qualcuno li fermi! Non lasciateli continuare! È insopportabile! Per favore, fermateli! È orribile! Oh, è spaventoso! No! No! No!

Sofia (tra sé): Il sogno è arrivato! Dev'essere proprio orrendo. Mi dispiace tanto, ma era necessario.

Si sente bussare. Entra una cameriera: ha un vassoio con colazione e giornale.

Mary: Buongiorno, Maestà. Desiderate il vassoio a letto o lo preferite sulla tavola?

Regina: Oh Mary, che cosa spaventosa! Ho appena fatto un sogno terribile! Un incubo spaventoso! Ho sognato che bambini e bambine erano stati strappati dai letti dei loro collegi da spaventosi giganti che poi li divoravano. I giganti passavano le braccia dalle finestre dei dormitori e acchiappavano i bambini con le dita! Era così... così vero, Mary, così vero!

Mary (paralizzandosi e facendo cadere il vassoio dalle mani): Co-Come ha detto?

Regina: Mary! Sei bianca come un lenzuolo! Ti senti bene? Penso che faresti meglio a sederti! Hai l'aria di stare per svenire. Non devi prendertela così solo perché ho fatto un brutto sogno!

Mary: Non è... Non è... Non è per questo, Signora. Sono desolata per il vassoio, Maestà.

Regina: Non preoccuparti per il vassoio, ma perché sei diventata bianca come un fantasma?

Mary: I gio-giornali, Signora. Raccontano il sogno di stanotte.

Regina: Sciocchezze, Mary. Dov'è?

Mary (porgendole il giornale): In prima pagina, Signora. Caratteri cubitali.

Regina: Misericordia! Diciotto bambine scompaiono misteriosamente dai loro letti alla Scuola di Roedean! Quattordici bambini scomparsi a Eton. Rinvenute ossa sotto le finestre dei dormitori! Ma è terribile! È orrendo! Ossa sotto le finestre! Quei poveri, poveri bambini!

Mary: Maestà, quei bambini sono stati portati via proprio come è successo nel vostro sogno! Forse non da giganti, Signora, ma i bambini e le bambine che scompaiono dai loro dormitori, li avete proprio sognati. E ora tutto questo è davvero avvenuto, Maestà. Mi sento scossa, Signora, ma vado a prendervi un'altra colazione. Faccio rimediare a questo disastro e mi scuso ancora.

Regina: Non andartene, Mary! Rimani ancora un momento! Ho veramente sognato quei bambini, Mary. Chiaro come vedo te, ma non comprendo i giganti. È una sciocchezza.

Mary: Avete ragione, non pensiamoci più. Apro le tende. Vi farà bene: il tempo è splendido.

Mary apre le tende, vede Sofia e urla arrabbiata. La Regina resta paralizzata.

Mary: Che diavolo fai tu qui, bambinetta! Come diamine hai fatto a introdurti nel palazzo?

Regina (sconvolta): È da non credere, veramente da non credere.

Mary: Vi sentite bene, Maestà? Sembrate strana! La mando via subito, Signora, subito!

Regina: Lascia stare, piuttosto dimmi, Mary, c'è davvero una bambina seduta sul davanzale della finestra, o sto ancora sognando?

Mary: Sissignora, sta proprio seduta là, chiaro come il sole, ma Dio solo sa come ci è giunta! Credetemi, questa volta Vostra Maestà non sogna!

Regina: Mary, da non credere, ho sognato anche questo, che una bambina seduta sul davanzale della mia finestra, in camicia da notte, mi avrebbe parlato! (A Sofia) Sei proprio vera?

SOFIA: Ss... sssì, Maestà. Mi chiamo Sofia, Maestà e...

REGINA: No, non dirlo! Aspetta un momento! Ho sognato anche questo: ti ha messa lì un gigante!

SOFIA: Proprio così, Maestà. Ed ora lui è in giardino, ma potete stare tranquilla, è molto buono. È il mio miglior amico ed è delizioso!

REGINA: Non dubito. Ma perché sareste venuti a trovarmi? Un momento forse l'ho sognato!

SOFIA: Sì, dovrebbe averlo sognato, Maestà. Volete che faccia venire il Grande Gigante Gentile?

REGINA: Chiamalo pure. Anzi, aspetta. Mary, dammi la vestaglia e le pantofole. (La cameriera le porge vestaglia e pantofole che la Regina indossa) Ora puoi chiamarlo.

SOFIA (sporgendosi dalla finestra): GGG! Sua Maestà la Regina desidera incontrarla!

REGINA: Nel frattempo scendi da quel davanzale, potresti cadere da un momento all'altro.

Mentre Sofia scende, si sentono dei rumori relativi all'arrivo del GGG. Dalla finestra spunta il suo occhio di cartone. La cameriera urla, la Regina si irrigidisce. Sofia lo saluta.

GGG: Vostra Mistrà, sono il vostro umido servitore.

REGINA (un po' intimidita): Fe-felici di fare la vostra conoscenza.

GGG: Oh, Mistrà! Salve Regina nonnapotente! Oh Capolinea! Oh Madrescialla! Oh Maestosa! Oh Capolista! Oh Sultana! Qui io viene con la mia piccola amica Sofia... per offrivi la mia insistenza.

SOFIA: Ehm, forse qualche volta parla in modo un po' strano, ma capite, non è mai andato a scuola.

REGINA: Beh, bisogna mandarcelo. In Inghilterra disponiamo di ottime scuole.

GGG: Io ha grandi secreti da dirvi, Vostra Mistrà.

REGINA: Lieta di apprenderli, ma non in veste da camera. Avete già fatto colazione?

SOFIA: Potremmo mangiare qualcosa? È da ieri che non mangio!

REGINA: Mi accingevo proprio a fare colazione, ma Mary l'ha fatta cadere. Nel Palazzo c'è sicuramente altro da mangiare e spero che voi e la vostra piccola amica vorrete tenermi compagnia.

GGG: Ci toccherà mangiare del fetoso centrionzolo?

REGINA: Cosa sarebbe? Mi sa di volgare. (Alla cameriera) Mary, disponi che venga servita una colazione per tre nella... penso sia meglio nel salone da ballo, dove il soffitto è più alto. Temo dovrete passare dalle porte a gattoni. Vi manderò qualcuno a mostrarvi la strada. La bambina rimane con me: bisognerà trovarle qualcosa da indossare! Non può fare colazione in camicia da notte!

SOFIA: Sarà possibile avere salsicce? E bacon e uova al tegamino?

REGINA: Certo, penso che si possa fare.

SOFIA (al GGG): Aspetti di assaggiare questa roba e addio centrionzoli!

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi.
Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza.
Ascoltiamo il nostro respiro. Esprimiamo nel silenzio un desiderio che abbiamo per oggi.

Tromba soffia-sogni

Vieni, Spirito Santo, fa risuonare in noi la Parola di Gesù perché illumini la nostra vita.

Il barattolo

Ora, in quel tempo, sorgerà Michele, il gran principe, che vigila sui figli del tuo popolo. Sarà un tempo di angoscia, come non c'era stata mai dal sorgere delle nazioni fino a quel tempo; in quel tempo sarà salvato il tuo popolo, chiunque si troverà scritto nel libro. Molti di quelli che dormono nella regione della polvere si risveglieranno: gli uni alla vita eterna e gli altri alla vergogna e per l'infamia eterna. I saggi risplenderanno come lo splendore del firmamento; coloro che avranno indotto molti alla giustizia risplenderanno come le stelle per sempre. (Dn 12,1-3)

Daniele vede, nella sua visione, il popolo nuovo che nascerà dopo la vittoria di Dio sul male, e vede persone luminose, come stelle; chi ha fiducia in Dio e si lascia rendere saggio da Lui è una luce che splende, vive una GRAZIA, che attira e illumina. Oggi chiediamo di far risplendere la GRAZIA che ognuno di noi è, e chiediamo che nulla oggi la offuschi.

Sveglia

La luce di una candela è fragile, basta un po' di vento per spegnerla, ma se ha un paravento o è protetta resiste. Dividiamo i partecipanti in due gruppi: gli ostacoli e i portatori. I portatori devono trasportare una candela da una parte all'altra di uno spazio definito sfruttando alcuni ostacoli umani per difendersi dagli animatori che, con alcuni ventagli (o con qualcosa di simile) cercheranno di spegnere le candele "agitando l'aria". Né gli ostacoli umani e né gli animatori avranno la possibilità di muoversi dal posto stabilito all'inizio di ogni manche. Si può far riflettere i ragazzi sull'esperienza e su come non sia facile tenere accesa la luce che illumina e che fa risplendere la grazia che è in ognuno di noi.

L'acchiappasogni

Tante volte facciamo la figura delle pecore andando dietro a quello che di sbagliato fanno gli altri, senza chiederci se è giusto, se fa crescere, se lo voglio davvero; oggi scegli ciò che è bene, anche se ti costa o gli altri ti prendono in giro.

Cacciatori di sogni

Troppo spesso sei il primo a farti portar via i sogni; devi difenderli anche di fronte agli imprevisti e alle cose inaspettate. Spesso non puoi evitare alcune esperienze di dolore e di fallimento, ma nessuno e niente possono portarti via la coscienza di ciò che tu sei e di ciò che desideri. Oggi ci saranno tanti imprevisti, affrontali tenendo davanti l'obiettivo che ti sei dato in queste giornate, e rimanendo ciò che sei. Gesù ha fatto risplendere la luce perfino su una croce, trasformando il dolore in occasione per amare fino in fondo.

C'è grazia e grazia

Gioco + Variante COVID

Finalità: riflettere sul concetto di "grazia" e comprendere meglio il significato della grazia divina.

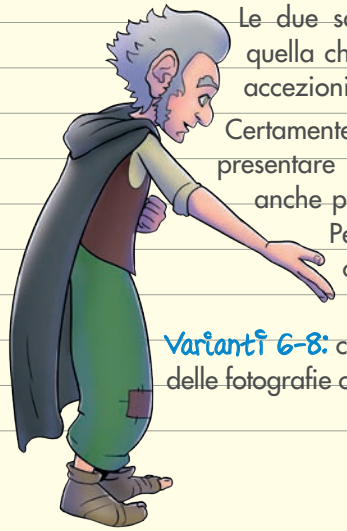
Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: bigliettini con la descrizione delle diverse accezioni di significato della parola "grazia" (una copia per squadra).

Istruzioni: si creano 2 squadre e, in ciascuna di esse, si individuano 5 persone che, a turno, dovranno cantare, declamare in rima... una situazione in cui si fa uso della parola "grazia" o di una sua parola derivata, tra quelle riportate su bigliettini da sorteggiare.

- Graziare qualcuno nel significato di salvargli la vita, come facevano i re e gli imperatori davanti agli schiavi o ai lottatori del Colosseo.
- Chiedere a Dio o al santo protettore "una grazia" cioè la guarigione da un male fisico o spirituale, la liberazione da una prova o dal peccato.
- Grazia come sinonimo di bellezza: una ragazza graziosa è delicata nei modi e sorridente, un ragazzo grazioso è educato e gentile.
- Le tante circostanze in cui diciamo "Grazie!" per un dono ricevuto, come risposta ad un augurio di buona giornata o di pronta guarigione, quando riceviamo un abbraccio, quando ci cedono il posto, quando siamo dinanzi alla bellezza della natura.
- La Grazia di Dio.



Le due squadre giocano in contemporanea; vince quella che riesce per prima a individuare le cinque accezioni del termine.

Certamente il quinto avrà maggiori difficoltà nel rappresentare senza parole cosa sia la Grazia di Dio, anche potendo utilizzare parole in rima o cantate. Per cui, questa è l'occasione giusta per farne comprendere bene il senso con una approfondita condivisione.

Variante 6-8: con i bambini più piccoli si potranno mostrare delle fotografie che essi dovranno interpretare.

Attenzioni COVID: il gioco non prevede particolari difficoltà sul piano Covid, per cui l'importante è che i ragazzi siano distanziati.

Attenzioni educative: è necessario avere due arbitri che possano seguire le due squadre che giocano in contemporanea.

Condivisione: al termine dell'attività occorrerà dedicare un po' di tempo a spiegare che nel linguaggio della fede cristiana e nella Bibbia, la grazia di Dio è il dono immenso e gratuito, immeritato, che Dio ha fatto all'uomo, crearlo a sua immagine e somiglianza perché potesse prendere parte della vita divina, in Gesù. Per sognare in grande e compiere prodigi occorre la grazia divina: Dio abita il cuore dell'uomo perché noi abitiamo il cuore di Dio. La grazia sovrabbonda e oltrepassa i nostri limiti umani: ce ne accorgiamo quando riusciamo a perdonare e a chiedere perdono, non dipende dalla nostra bravura ma dal suo sconfinato amore, che ha vinto la morte sulla croce una volta per sempre.

Gesti graziosi
Attività + Variante COVID

Finalità: far sperimentare ai ragazzi quanto sia bello ed emozionante farsi carico di gesti graziosi cioè ricchi di amore e di bellezza, per se stessi e per gli altri.

Destinatari: tutti **Durata:** 90'

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni per la prima parte; l'intero Oratorio per la seconda parte.

Occorrente: il capitolo 20 del testo originale del GGG; materiale per le diverse idee che si scelgono di attuare nella seconda parte dell'attività.

Istruzioni: nella prima parte dell'attività, l'animatore leggerà il capitolo venti del GGG e chiederà ai bambini e ai ragazzi di individuare i tanti piccoli e grandi gesti "graziosi", cioè di amore gratuito, che compiono la Regina, il GGG, Sofia e gli altri personaggi.

Noi ne abbiamo individuati 15 che vi riportiamo:

1. Sofia cerca di stare quieta sul davanzale per non rovinare il piano.
2. La cameriera entra nella stanza della Regina salutandola e portandole la colazione.
3. La Regina invita Mary a sedersi perché ha paura che, svenendo a terra, possa farsi male.
4. Mary, benché incredula, cerca di ascoltare con attenzione la sua sovrana.
5. La Regina cerca di mantenere la calma nell'accorgersi di Sofia seduta sul suo davanzale.
6. La Regina mette da parte le sue considerazioni per lasciar parlare una ragazzina sconosciuta che avrebbe potuto far cacciare in pochi minuti.
7. Sempre la Regina, accoglie la richiesta di Sofia di presentarle il suo gigante amico.
8. Ordina di preparare la colazione per Sofia.
9. La Regina assiste all'arrivo del GGG e si mostra disponibile a fare la sua conoscenza.
10. Davanti all'esprimersi un po' strano del GGG, Sofia giustifica i suoi errori e la Regina accoglie questa sua strana caratteristica.
11. La Regina si dice lieta di apprendere i segreti che il GGG desidera rivelarle.
12. La Regina ordina di preparare la colazione anche per il GGG.
13. La Regina ordina che qualcuno faccia strada al GGG.
14. La Regina esprime il desiderio di trovare per Sofia un abbigliamento più consono alla prima colazione.
15. Il GGG si impegna per mostrarsi umile e gentile di fronte a sua "Mistrà".

Successivamente, dopo aver dedicato qualche minuto alla condivisione, si chiederà ai ragazzi di pensare quale gesto poter donare agli altri e all'Oratorio dividendosi in gruppetti. Alcune idee:

- un gruppo si occuperà di pulire e abbellire una stanza o uno spazio dell'oratorio;
- un gruppo preparerà delle preghiere da leggere durante la Messa;
- un gruppo scriverà una lettera di ringraziamento al don, corredata di dediche e disegni;
- un gruppo registrerà un video da mostrare alla fine del Grest ai genitori;
- un gruppo si dedicherà a un restyling eco-sostenibile dell'oratorio.

Attenzioni COVID: ognuna delle azioni dell'attività, richiede le consuete premure del distanziamento e dell'igienizzazione costante. Se gli ambienti dell'oratorio sono piccoli, occorre creare numerosi gruppetti che possano alternarsi realizzando diverse "azioni graziose", in tempi diversi.

Attenzioni educative: nei gruppetti dovrà esserci almeno un animatore per verificare che tutto si svolga per il meglio e che si rispettino le attenzioni Covid.

Condivisione: sia durante l'attività che al termine di essa, sottolineare come la grazia, quale dono e servizio inaspettato verso qualcosa o qualcuno, renda belle tutte le cose. Siamo pronti ad assumere l'impegno di compiere almeno un gesto grazioso, anche molto piccolo, al giorno?

Sensazioni
Attività COVID free

Finalità: sperimentare le sensazioni che la grazia sa generare.

Destinatari: tutti

Durata: alcuni giorni per fare in modo che i ragazzi svolgano la prima parte dell'attività in autonomia; un incontro comune di 30'.

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta in presenza e online.

Occorrente: nessuno

Istruzioni: nei giorni precedenti all'incontro, i ragazzi saranno invitati a pensare e realizzare una bella sorpresa per qualcuno, sia esso familiare o amico. Durante l'incontro in presenza, ciascuno dovrà raccontare quanto è accaduto, ma senza svelare la sorpresa vera e propria. Nello specifico dovrà descrivere:

- che reazione ha avuto la persona che ha ricevuto la sorpresa;
- se ha detto grazie o no;
- come si è sentito nel fare la sorpresa.

Tutti gli altri, a partire da questo racconto, dovranno provare ad indovinare la sorpresa fatta.

Durante l'incontro, soprattutto con i più grandi verrà letto questo passo tratto dalla "Evangelii Gaudium" di Papa Francesco (n. 274):

"Per condividere la vita con la gente e donarci generosamente, abbiamo bisogno di riconoscere anche che ogni persona è degna della nostra dedizione. Non per il suo aspetto fisico, per le sue capacità, per il suo linguaggio, per la sua mentalità o per le soddisfazioni che ci può offrire, ma perché è opera di Dio, sua creatura. Egli l'ha creata a sua immagine, e riflette qualcosa della sua gloria. Ogni essere umano è oggetto dell'infinita tenerezza del Signore, ed Egli stesso abita nella sua vita. Gesù Cristo ha donato il suo sangue prezioso sulla croce per quella persona. Al di là di qualsiasi apparenza, ciascuno è immensamente sacro e merita il nostro affetto e la nostra dedizione. Perciò, se riesco ad aiutare una sola persona a vivere meglio, questo è già sufficiente a giustificare il dono della mia vita. È bello essere popolo fedele di Dio. E acquistiamo pienezza quando rompiamo le pareti e il nostro cuore si riempie di volti e di nomi!"

Attenzioni educative: prima dell'incontro comune, bisognerà verificare che tutti i bambini e i ragazzi abbiano chiaro il proprio compito e si siano attivati per portarlo a termine. In particolare con i più piccoli, si proverà a simulare la descrizione che dovranno fare ai compagni.

Condivisione: durante l'incontro, soffermarsi sulla frase finale del brano letto, sottolineando che anche noi, ogni giorno, ci troviamo a fare due scelte: o teniamo ben salda la parete del nostro cuore che ci tiene lontano dagli altri, per paura di sbagliare o di soffrire, oppure rompiamo le pareti del nostro cuore con gesti che possano cambiare il corso degli eventi e della storia. Iniziare, come si è fatto con questa attività, è un primo passo per sperimentare, tra uomini, le sensazioni meravigliose che la grazia di Dio può farci provare.

Audioforum
Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: ascolto di diversi brani musicali.

Istruzioni: la musica è un dono meraviglioso che abbiamo ricevuto per accarezzare le corde dell'anima e parlare di temi importanti. In questa giornata, possiamo approfittare per riflettere sul significato della "grazia" come regalo, dono inaspettato e a volte immeritato che Dio ci fa, attraverso alcune canzoni.

Una playlist utile potrebbe essere: Regalo mio più grande di Tiziano Ferro - Il senso di ogni cosa di Fabrizio Moro - Regalami il tuo sogno di Ligabue - Ti regalerò una rosa di Simone Cristicchi - La vita è un dono di Renato Zero. Con i più piccoli ci si può soffermare su una sola canzone: "Una parola magica" dello Zecchino D'Oro.

Tutti ascolteranno i brani sottolineando la parola/frase che maggiormente li colpisce e aggiungendo una strofa auto-composta.

Profeta ZACCARIA

Il profeta Zaccaria si batte per la ricostruzione del Tempio, la restaurazione del potere del sacerdozio e della monarchia ma non ha successo. Annuncia la rinascita della discendenza del re Davide e l'attesa di un re-messia **umile e pacifico**, che sarà però anche **uomo trafitto.**

Essere animatori costa, altro che **GRATIS**: è la passione, il tempo, le energie, la motivazione che dedicate a questo servizio che vi rende tesori **GRATUITI**.

Che palestra di vita per il fisico e per l'anima poter fare l'animatore alle attività estive: alcuni ragazzi sono vere sfide di resistenza. Ed è tutto **GRATIS**!

GRATUITO non significa inferiore nella qualità: ci sarà sempre posto per chiunque desideri partecipare, ma la qualità di contenuti e messaggi disponibili non sono "scontati".

Titolo: COLAZIONE REALE
Parola maestra: GRATUITÀ

Uova, salsicce, bacon e patate... altro che centrioncoli! Sofia non ha mai avuto a disposizione tutto quel ben di Dio e non ha mai sperimentato quel senso di generosa GRATUITÀ con cui tutto ciò le viene offerto. Per non parlare del GGG: per lui, il maggiordomo reale ha predisposto una serie di accorgimenti molto creativi.

Colazione reale

TIPOLOGIA "SCENA CORALE": SERVI, REGINA, SOFIA, GIGANTE

La scenografia riproduce l'interno di un salone elegante

MISTER TIBBS (tra sé, passeggiando avanti e indietro sul palco, pensieroso): Dunque, se un uomo normale di un metro e ottanta ha bisogno di una tavola alta novanta centimetri per mangiare, per un gigante di sette metri sarà necessaria una tavola di tre metri e sessanta, quindi una sedia di due metri e quaranta. Bisogna moltiplicare tutto per quattro! Per cui (scrive) otto uova in luogo di due, sedici fette di bacon al posto di quattro... (Ad un servo) Portate questi appunti a Monsieur Papillon, chef reale, e ascoltate bene le mie indicazioni.

Segue una scena mimata, accompagnata da musica vivace, durante la quale i servi si muovono frenetici sul palco seguendo le indicazioni di Mister Tibbs che gesticola. Portano in scena un "pianoforte a coda" (potrà essere un tavolo con sopra un ripiano nero di cartone sagomato come un pianoforte a coda e dipinto di nero), quattro "orologi a colonna" (cartoni) e una tavola per fare il tavolo gigante. In un angolo c'è un tavolo normale che servirà per la Regina e Sofia. Stop della musica. Tutti si paralizzano.

MISTER TIBBS: E per le posate dite al capo giardiniere di darvi una forca e una pala nuove fiammanti; come coltello useremo lo spadone appeso al muro del saloncino. Prima, però, pulitelo: l'ultima volta fu usato per tagliare la testa a Re Carlo I... E poi prendete anche il più grande vaso esistente come tazza per il caffè.

Scena mimata con musica, durante la quale vengono portati in scena le ultime cose. Stop della musica. Mr Tibbs batte le mani due volte. Entrano la Regina e Sofia in grazioso vestitino azzurro con una spilla sul petto.

GGG (fuori campo): Ahi, Ahi! (Si sentono suoni registrati di colpi, molle, ad indicare che il gigante spesso urta qualcosa) Scusate. Vado da quella parte.

SERVO (fuori campo): Provi a girare di lì! Attento! (Si sente un rumore di vetri in frantumi) Nooooo!

GGG (fuori campo): Per la merendina! Cos'è questo?

SERVO (fuori campo): Era un Luigi XV.

SOFIA (alla Regina che ha un volto strano): Lo scusi, è la prima volta che entra in una vera casa.

Il GGG entra a gattoni.

GGG: Per mille lecca-lecca! Che stanza fascinorosa! È così gigantissima che mi ci vorrebbe un cane occhiale e un telo a scoppio per vedere quello che succede dall'altra parte!

SOFIA: Non faccia caso al fatto che spesso confonde le parole.

MISTER TIBBS (battendo due volte le mani): A voi la colazione reale.

Entrano tanti servi con vassoi, brocche, cesti colmi di cibo (si può mettere frutta e cibo vero da non sciupare o cose finte).

GGG: Corpo di mille tombe! In confronto a questo, il cetrionzolo è una merdente immondura! (Dopo aver mangiato tutto) Buono l'antipastico. Ce n'è ancora di questa lussuriosa cosa, Mistrà?

REGINA: Tibbs, fate portare al signore un'altra dozzina di uova e salsicce.

Tibbs sconvolto esce e rientrerà dopo un po' con altro cibo.

GGG (bevendo dal vaso e sputando): Ouch! Cos'è questa orribile porcellata?

REGINA: Caffè. Appena tostato.

GGG: Ma è schifiltoso! Dov'è lo sciroppio? Lo squizzito scoppiettante sciroppio! Tutti dovrebbe bere sciroppio a colazione, Mistrà. Così, dopo, si può petocchiare allegramente insieme.

REGINA: Che dice? Che cosa intende per petocchiare?

SOFIA (severa, al GGG): Qui non c'è sciroppio ed è assolutamente proibito petocchiare.

GGG: Cosa? No sciroppio? No petocchio? No musica celebestiale? No bumbum-bum?

REGINA (a Sofia che fa di no con la testa): Se desidera cantare, non impeditegliele. Dice che vuol far musica. Possiamo procurargli un violino.

SOFIA (imbarazzata): No, mi creda, sta solo scherzando. Non vuol cantare.

GGG: Sente, anche se non c'è sciroppio nel palazzo, io è capace lo stesso di petocchiare.

SOFIA: No! Non lo faccia! Qui no! Per favore!

REGINA: La musica fa benissimo alla digestione. Quando vado in Scozia, i suonatori di cornamusa danno concerti davanti alle mie finestre, mentre sto mangiando. Su, suonateci qualcosa!

GGG: Io ha il permesso di Sua Mistrà! (Parte un "petocchio" registrato, il GGG ride ed è felice) Ippy! È meglio che i vostri corni a muse, Mistrà!

REGINA (sconvolta, ma ridendo): Io preferisco le cornamuse!

MISTER TIBBS: Maestà, lo chef vi presenta le sue scuse, ma in cucina non è rimasto un solo uovo.

REGINA: Che cos'hanno le galline che non va?

MISTER TIBBS: Le galline stanno benissimo ma questo è il 72esimo uovo che mangia! Ho provato a recuperare toast e marmellata ma non c'è più nemmeno una briciola di pane.

REGINA: Basta impastarne dell'altro. C'è ancora molto che dobbiamo condividere con questi due ospiti! (Al GGG) A proposito, caro gigante, la notte scorsa quei mostri sono venuti in Inghilterra; riuscireste a ricordarvi dove erano andati la notte precedente?

GGG (sempre mangiando): Sì, Mistrà, andava in Svezia per mangiarsi un po' di gente in agrodolce.

REGINA: Portatemi un telefono. (Mister Tibbs gliene porta uno) Passatemi il Re di Svezia; (dopo un po' di silenzio) Buon giorno! Tutto bene da voi?

RE DI SVEZIA (fuori campo): Tutto orrendamente, la capitale è in preda al panico! Due sere fa, in piena notte, ventisei dei miei leali sudditi sono scomparsi. Il paese vive nel terrore!

REGINA: I vostri sudditi sono stati divorati da giganti, pare che il vostro sapore gli sia molto gradito.

RE DI SVEZIA (fuori campo): Non so di che cosa stiate parlando ma non mi sembra carino scherzare.

REGINA: Non scherzo, i giganti ne hanno mangiati anche alcuni dei miei.

RE DI SVEZIA (fuori campo): Perdonatemi, siete sicura di sentirvi bene?

REGINA: Veramente ho passato una mattinata piuttosto faticosa; prima ho avuto un incubo terribile e in questo momento c'è un gigante seduto sul mio pianoforte a coda.

RE DI SVEZIA (fuori campo): Avete assolutamente bisogno di un medico!

REGINA: Spiacente, ma ora devo lasciarvi. Grazie per la collaborazione. (Chiude il telefono) Il Gigante ha ragione, quei nove bruti mangiatori d'uomini sono andati davvero in Svezia. Faccio ancora una verifica e poi convoco l'esercito. Concentratevi ancora, dove sono andati tre notti fa?

GGG: Oh oh! Ora io mi ricorda! Uno è partito per Bagdad, era l'Inghiotticicciaviva. Ha gridato: "Io va a Bagdad e mi mangia mezza dozzina di tra-muezzin!".

REGINA (compone un numero al telefono): Passatemi il Sultano di Bagdad.

SULTANO: Qui il Sultano di Bagdad.

REGINA: Ditemi, Sultano, tre notti fa è forse successo qualcosa di spiacevole, lì da voi?

SULTANO: Ogni notte succede qualcosa di spiacevole qui a Bagdad, ma se ci penso... recentemente sono spariti una mezza dozzina di muezzin dai loro minareti.

GGG: Vedi! Proprio una mezza dozzina di tra-muezzin! Così ha detto, l'Inghiotticicciaviva.

REGINA (chiudendo il telefono): Abbiamo la prova che la vostra storia è vera. Convocate il Capo dell'Esercito e dell'Aviazione. Dobbiamo procedere.

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Respiriamo lentamente, e chiudiamo gli occhi per qualche istante; diciamo a Gesù: eccomi, sono qui per ascoltarti, sotto la luce del tuo sguardo.

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo donaci
di sognare insieme a Te,
perché il sogno di Dio diventi realtà.

Il barattolo

Il Signore disse: "Esulta grandemente, figlia di Sion, giubila, figlia di Gerusalemme! Ecco, a te viene il tuo re. Egli è giusto e vittorioso, umile, cavalca un asino, un puledro figlio d'asina. Farà sparire il carro da guerra da Èfraim e il cavallo da Gerusalemme, l'arco di guerra sarà spezzato, annuncerà la pace alle nazioni, il suo dominio sarà da mare a mare e dal Fiume fino ai confini della terra." (Zc 9,9-10)

Il profeta Zaccaria annuncia la venuta del Messia, ma non lo fa presentandoci una persona potente, ma un umile e apparentemente indifeso re che ha però una potenza tale da vincere chi ha armi e mezzi più forti e potenti di Lui. È il dono **GRATUITO** che farà di se stesso, la sua vera forza e potenza. La gratuità è la forza con cui Dio ha creato il mondo e con cui porta avanti la storia. Ci accorgiamo e ringraziamo per tutto il bene che **GRATUITAMENTE** riceviamo, e chiediamo oggi di esser dono **GRATUITO** per gli altri.

Sveglia

Sono belli i regali di valore comprati, ma ancora più belli sono quelli fatti con le proprie mani. Come squadra o come gruppo si prepara qualcosa per gli altri (una canzone, un ban, uno sketch comico). Si faranno vedere a tutti i partecipanti all'attività estiva, distribuendoli durante la giornata come regalo **gratuito** agli altri.

L'acchiappasogni

Diamo spesso tante cose per scontate, solo perchè sono **gratuite** e nessuno ce le fa pesare, ma dietro ci sono persone che si donano per la tua gioia. Oggi trova l'occasione per un **gesto gratuito da donare a qualcuno.**

Cacciatori di sogni

Scopri in queste giornate che pur non prendendo un euro, stasera torni a casa ricco e ricolmato. **C'è più gioia nel dare che nel ricevere**, ci dice Gesù. Al centro dell'universo c'è la gratuità, tutto esiste per dono. Siamo negli ultimi giorni ed emerge la stanchezza, forse, e tante piccole difficoltà, ma fai in modo di arrivare a sera ascoltando il guadagno che viene dalla stanchezza di chi non si è risparmiato.

Imbocca il GGG

Gioco + Variante COVID

Finalità: divertirsi nel gioco, riflettendo sul valore della gratuità.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto, di medie dimensioni.

Occorrente: una spugna per ogni ragazzo; (per ogni squadra) un secchio di acqua, un secchio vuoto, un grande cartone con il volto del gigante disegnato e la bocca ritagliata (grande abbastanza perché possa passarci dentro la spugna).

Istruzioni: si formano due squadre che si sistemano in fila indiana, ciascuna a distanza di due metri dal cartone con il volto disegnato del gigante. Tale immagine sarà retta in verticale da due animatori, a meno che non si trovi una modalità per fare in modo che si auto regga (ad esempio con un piedistallo sul retro). Dietro il disegno, in corrispondenza della bocca forata, ci sarà il secchio vuoto, mentre accanto al primo giocatore, ci sarà il secchio pieno di acqua. Al via, il primo della squadra, inzupperà la sua spugna nel secchio e la lancerà cercando di "dar da mangiare" al GGG. Tutti i ragazzi effettueranno il lancio. Vince la squadra che fa più centri nella bocca del gigante.

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno effettuare il lancio da una distanza maggiore.

Attenzioni COVID: sarà importante che i bambini e i ragazzi igienizzino le mani prima e dopo aver effettuato il lancio, e ciascuno utilizzi una propria spugna.

Attenzioni educative: è importante non gettare l'acqua raccolta, ma utilizzarla per lavare gli ambienti o innaffiare le piante.

Condivisione: riprendere insieme ai bambini la storia del giorno. La Regina ha premura di offrire gratuitamente una perfetta colazione al Gigante come segno di ospitalità e in omaggio alla loro amicizia appena nata. Noi cosa offriamo alle persone che ci sono vicine? Quanta gratuità c'è nella nostra vita? Cosa doniamo ai nostri amici gratuitamente e incondizionatamente?

G come GRATUITO
Attività + Variante COVID

Finalità: la bellezza di generare parole e azioni gratuite e generose.

Destinatari: tutti **Durata:** una giornata **Spazio:** l'intero Oratorio

Occorrente: foglietti colorati; penne; pennarelli; filo; mollette; filo per indossare i foglietti.

Istruzioni: appena arrivati in Oratorio, all'ingresso, i ragazzi riceveranno un foglietto colorato (che andrà indossato come collana o come spilla) sul quale ci sarà scritta da un lato la lettera G e dall'altro una parola o gesto di gentilezza da offrire. Esempi di parole: grazie - come stai? - permesso - posso? - giochiamo insieme? - posso aiutarti? Esempi di gesti: una carezza sulla spalla - un sorriso - un aiuto in un gioco - il giocare insieme.

Una volta indossato il foglietto, ciascuno dovrà impegnarsi a dire o compiere, almeno una volta durante l'intera giornata di Grest, quella parola o quel gesto nei confronti di un ragazzo o animatore. Nel momento conclusivo della giornata, verrà chiesto al ragazzo di riconsegnare il foglio sul quale sarà invitato a scriverci anche il nome del ragazzo o animatore che ha ricevuto la gentilezza o l'azione di bene gratuita. Questi foglietti potranno essere appesi su un filo in modo che tutti potranno vedere i gesti, le parole gentili o le azioni gratuite che sono state vissute durante giornata.

Attenzioni COVID: i partecipanti dovranno essere invitati a non compiere gesti o azioni nelle quali è previsto il contatto; inoltre i foglietti possono essere scritti direttamente dai ragazzi.

Attenzioni educative: sarà importante non costringere i ragazzi a compiere il gesto proposto, ma invitarli e stimolarli a farlo. Per i giorni successivi si potranno attaccare al filo nuovi foglietti, ogni volta che si rendono conto di dire o fare un gesto di gentilezza o un'azione di bene gratuita.

Condivisione: al termine dell'attività, riprendete la frase biblica in cui il Signore ci ha detto "Gratuitamente avete ricevuto, gratuitamente date". Chiedete ai ragazzi e ai bambini di condividere le emozioni vissute sia nel compiere sia nel ricevere il gesto o la parola gentile in modo disinteressato.

Gratis?
Attività COVID free

Finalità: imparare a riconoscere il vero valore delle cose.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta in presenza e online.

Occorrente: 5 oggetti scelti tra le proprie "cose" (souvenir, indumenti, fotografie, regali ricevuti, giochi, ricordi particolari...); un foglio per appunti.

Istruzioni: ad ogni ragazzo, verrà chiesto di dare un prezzo ai propri oggetti, considerandone non il valore materiale, ma quello affettivo. Successivamente, ognuno dovrà proporre un prezzo per gli oggetti degli altri a partire dal valore affettivo che ciascuno presenterà agli altri attraverso il racconto dell'oggetto scelto.

Varianti 6-8: si chiederà ai genitori di effettuare insieme ai bambini la selezione degli oggetti e la definizione del "prezzo" (stelline) che i compagni proveranno ad abbinare ad ogni oggetto.

Attenzioni educative: tutti hanno certamente qualcosa da poter mostrare, per cui l'animatore deve incoraggiare molto coloro che credono di non avere "oggetti importanti".

Condivisione: spesso riteniamo preziosi solo gli oggetti comprati a caro prezzo ed invece, il più delle volte, sono quelli che riceviamo gratuitamente ad avere maggior valore.

Tour tra software gratuiti
Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: scoprire opportunità gratuite in rete.

Istruzioni: gli animatori fanno una ricerca in rete di alcuni programmi gratuiti utili per l'attività per poi proporre un laboratorio per i partecipanti all'attività estiva. Alcuni esempi: per fare musica (es. Audacity), per montare video (es. Avidemux), per modificare foto (es. GIMP), per realizzare quiz e schede didattiche (es. LiveWorksheet, Kahoot!, Wordwall: tre strumenti on-line per la didattica nella scuola, utilissimi anche per la didattica nel catechismo e in oratorio).

Ogni laboratorio potrà realizzare un elaborato che racconti le settimane vissute di Grest nella giornata finale con le famiglie.

Profeta SOFONIA

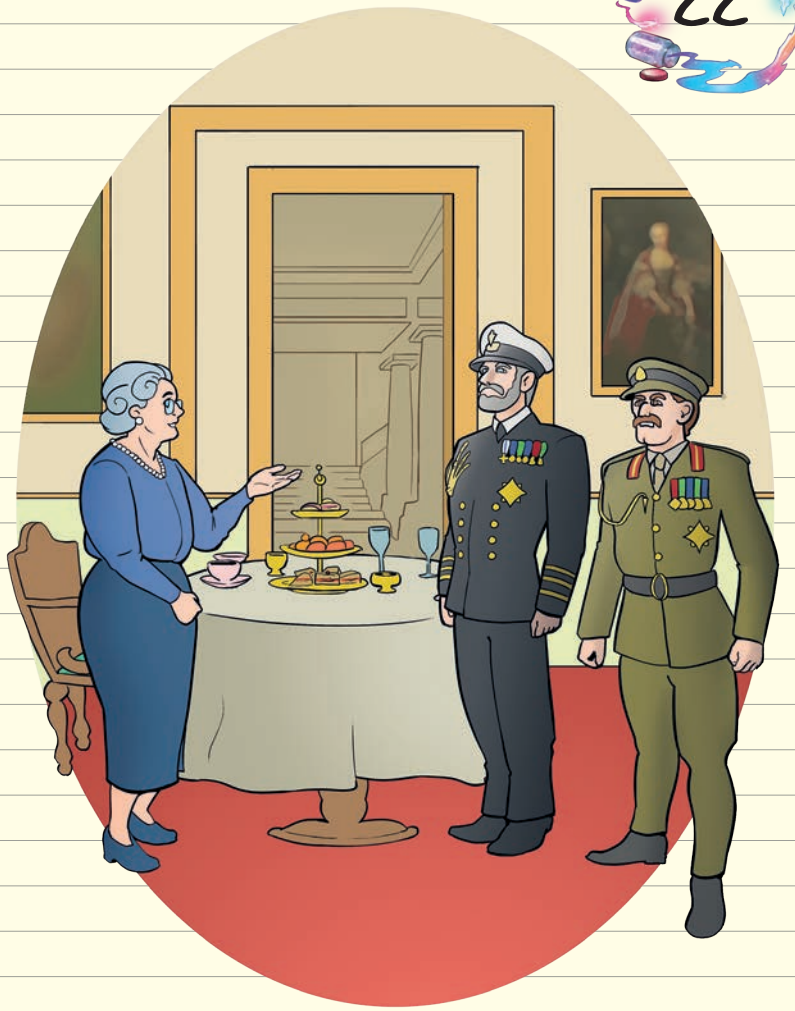
Sofonia è un profeta che richiama con durezza l'arrivo del "giorno di Dio", che verrà a condannare chi sbaglia e chi ha fatto del male ad Israele, ma annuncia anche **la speranza per gli umili e gli oppressi.**

Arriviamo alle attività estive preparati.
Informiamoci sulla storia dei nostri ragazzi in modo discreto ma attento, per comprendere i bisogni delle diverse età e GENERAZIONI.

Ci saranno momenti tra pari, ma anche momenti in cui il più grande si prende cura del più piccolo: o i più giovani si prenderanno a cuore le GENERAZIONI più... mature.

Non perdiamo l'occasione di imparare arti, mestieri, storie e tradizioni dalle GENERAZIONI che nella nostra comunità hanno più anni e più esperienza.

22



Titolo: IL PIANO

Parola maestra: GENERAZIONI

Il PIANO di cattura dei giganti è il frutto di un grande lavoro di squadra che nasce dal confronto tra tutti i personaggi. Età diverse, ruoli diversi, conoscenze diverse diventano la ricchezza sulla quale costruire le azioni da compiere insieme.

Il Piano

Tipologia "Scena Corale Mista": Umani - Gigante

La scenografia è quella della puntata precedente. La scena si apre con la Regina che sta parlando con due militari impettiti e sull'attenti davanti a lei. Si comprende che il loro dialogo è cominciato prima dell'inizio della scena.

Capo dell'esercito: Tutto chiaro Maestà. Sentivo che doveva esserci sotto qualcosa. Negli ultimi anni abbiamo continuato a ricevere rapporti da tutti i paesi del mondo, in cui si denunciavano misteriose sparizioni in piena notte. Anche l'altro giorno... da Panama...

GGG: Sapore di cappello!

Capo dell'esercito: E uno da Wellington, in Nuova Zelanda...

GGG: Sapore di generale inglese!

Capo dell'Aviazione: Ma che dice?

Regina: Lo lascio indovinare a voi. Ma che ore sono? Le dieci! Fra otto ore questi bruti assetati di sangue se ne andranno in giro per divorare poveri innocenti. Dobbiamo fermarli!

Capo dell'Aviazione: Bombe su quelle canaglie!

Capo dell'esercito: Raffiche di mitra!

Regina: Io sono contraria all'assassinio.

Capo dell'esercito: Ma abbiamo a che fare con assassini!

Regina: Non è un buon motivo per seguire il loro esempio. Non è con un torto che dobbiamo far valere il nostro diritto.

GGG: Se no è un diritto storto.

Regina: Dobbiamo prenderli vivi.

Militari (insieme): Ma come?

Capo dell'esercito: Misurano una ventina di metri d'altezza!

GGG: Aspetta! Io ha un piano fortissimo!

Regina: Lasciatelo parlare.

GGG: Ogni pomeriggio tutti quei giganti è nelle traccia di Orfeo.

Capo dell'esercito: Io non capisco una parola di quel che dice questo individuo; perché non si esprime chiaramente?

Sofia: Vuol dire nelle braccia di Morfeo, mi pare evidente.

GGG: Precisa e mente. Ogni pomeriggio tutti e nove i giganti si stende per terra e ronfa come tromboni. Dorme sempre così fondo prima di galoppare a intripparsi di un'altra porcionzina di popollani.

Capo dell'esercito: Va bene, e poi?

GGG: Poi i vostri soldati non ha che da arrampicarsi sopra i giganti mentre loro è nelle traccia di Orfeo e legare mani e piedi con grosse corde e catene infranbigili.

Regina: Un'idea brillante.

Capo dell'esercito: Tutto bene, ma poi come facciamo a trasportare quei bruti? Non possiamo caricare sui camion giganti alti quasi venti metri! Meglio farli fuori sul posto, dico io.

GGG: Voi ha dei culicotteri, no?

Capo dell'esercito (infastidito): Ah, diventa anche volgare, ora?

Sofia: Intende dire elicotteri.

Capo dell'Aviazione: E perché non lo dice, allora?

GGG: Dei culicotteri bellocci grossi?

Capo dell'Aviazione: Molto grossi, ma nessun elicottero è abbastanza grande da contenere uno di quei giganti.

GGG: Tu non deve metterlo dentro, solo legarlo sotto la pancia del vostro culicottero e trasportarlo come un prorettile.

Capo dell'Aviazione: Come cosa?

Sofia: Un proiettile, un siluro.

Regina: È fattibile, questo, Generale?

Capo dell'Aviazione: Beh, fattibile... sì...

Regina: Allora, tutti ai vostri posti! Vi serviranno nove elicotteri, uno per gigante.

Capo dell'Aviazione: Dov'è che si trovano esattamente? Immagino che possiate localizzarci il bersaglio sulla carta.

GGG: Localizzare? Bersaglio? Mai sentite prima queste parole. Che farfalluche mi racconta quest'uomo d'aria?

REGINA: Caro GGG, intende dire se potete dirci, più o meno, dove si trova il Paese dei Giganti.

GGG: No, Mistrà, neanche sotto tortuga.

CAPO DELL'ESERCITO (nervosissimo): Ma è assurdo!

CAPO DELL'AVIAZIONE: Ridicolo!

GGG: Voi non deve buttarvi giù così subito. Al primo piccolino testacolo voi vi cala i pantaloni.

CAPO DELL'ESERCITO (arrabbiato): Maestà! Abbiamo a che fare con un pazzo! Noi non vogliamo aver niente a che vedere con questa follia.

REGINA: Volete essere così gentile da spiegare a questi caratterini cosa conviene esattamente fare?

GGG: Con piacere, Mistrà. Ascoltatemi marmittoni: io non so dove si trova il Paese dei Giganti, ma io può galoppare fin là. Io galoppa davanti e didietro dal Paese dei Giganti ogni notte così io conosce benissimo la strada. Allora, tutto quello che voi deve fare è mandare nove grandi culicotteri in aria e seguire me, mentre io galoppa.

REGINA: E quanto tempo ci vorrà?

GGG: Se noi si parte subito, si arriva proprio quando i giganti sta facendo la sua sesta.

REGINA: Perfetto (Ai generali) Preparatevi immediatamente a partire!

CAPO DELL'ESERCITO: Sarà tutto giusto, Vostra Maestà, ma che cosa ne faremo di quelle canaglie, quando le avremo portate qui?

REGINA: Non preoccupatevi, ci penseremo a suo tempo.

SOFIA: Se a Vostra Maestà non dispiace, vorrei partecipare all'impresa con il GGG.

REGINA: E dove ti metterai?

SOFIA: Nel suo orecchio, mi accoglie sempre lì con grande gentilezza.

REGINA: Siete davvero un gigante meraviglioso.

GGG: Mistrà, io ha una cosa specialissima da chiedere a voi. Può io trasportare nei culicotteri la mia collezione di sogni? Io ha messo anni e anni per raccoglierli e non può pensare di perderli ora.

REGINA: Ma certo! Andate, buon viaggio.

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Respiriamo lentamente, e chiudiamo gli occhi per qualche istante; diciamo a Gesù: **eccomi, sono qui per ascoltarti, sotto la luce del tuo sguardo.**

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo donaci di sognare insieme a Te,
perché il sogno di Dio diventi realtà

Il barattolo

Il Signore disse: "Rallégrati, figlia di Sion, grida di gioia, Israele, esulta e acclama con tutto il cuore, figlia di Gerusalemme! Il Signore ha revocato la tua condanna, ha disperso il tuo nemico. Re d'Israele è il Signore in mezzo a te, tu non temerai più alcuna sventura. In quel giorno si dirà a Gerusalemme: «Non temere, Sion, non lasciarti cadere le braccia! Il Signore, tuo Dio, in mezzo a te è un salvatore potente. Gioirà per te, ti rinnoverà con il suo amore, esulterà per te con grida di gioia»." (Sof 3,15-17)

Ci sono voluti secoli, molte **GENERAZIONI** ma finalmente, annuncia il profeta Sofonia, è arrivato il momento della liberazione da ogni nemico. È stato un cammino lungo, e la tentazione è stata per Israele quella di desistere, ma qualcuno, i profeti prima di tutto, lungo le **GENERAZIONI**, hanno creduto e annunciato la promessa di Dio, che non molla mai e va fino in fondo. Se noi oggi siamo qui è perché tanti prima di noi hanno creduto nella forza di Dio di realizzare la sua storia di bene in cui tutti i nostri sogni trovano realizzazione. Ringraziamo per tutti coloro che ci hanno permesso di esser qui, che hanno avuto speranza e hanno osato, e chiediamo forza per noi, per esser un pezzo di questa bellissima storia di Dio.

Sveglia

È il giorno in cui accorgerci che l'esperienza del Grest esiste perché tanti nel silenzio ci hanno creduto e si sono spesi. Si preparano tanti foglietti in cui i ragazzi scrivono la parola **grazie**, a chi e perché e la decorano. Durante la giornata ognuno lo può appendere in un punto del Grest, dove gli altri lo possono leggere.

L'acchiappasogni

Spesso al Grest il clima si fa pesante, quando in tanti sono demotivati, in un gioco, in un laboratorio, in un momento più serio, in un'attività di squadra; in questo giorno non perderti d'animo, ma dona coraggio ed entusiasmo a chi lo perde.

Cacciatori di sogni

Sei dentro una storia grande, anelli fondamentali di una catena che non è iniziata e non finirà con te. Se Dio ha portato a compimento la storia in Gesù è perché tanti ci hanno messo del loro. Oggi esercitati nel non assolutizzare il tuo ruolo e sostieni l'impegno di tutti, senza giudicare il compito degli altri e accorgendoti dell'importanza di ognuno, anche di chi non ti va a genio o non ti sta simpatico.

Scontro tra generazioni

Grande Gioco + Variante COVID

Finalità: sperimentare, nel gioco, le differenze tra generazioni.

Destinatari: tutti **Durata:** 120' **Spazio:** tutto l'Oratorio

Occorrente: materiale per le prove, un gettone per postazione.

Istruzioni: nel gioco i ragazzi sfidano gli animatori (se fosse possibile invitare anche i genitori o i parrocchiani, il gioco può essere modificato in tal senso, realizzando squadre diverse per età). L'ambientazione è la seguente:

> In un universo parallelo, bambini e adulti si danno battaglia. La generazione dei ragazzi, infatti, ha deciso di conquistare il mondo, ma gli adulti vogliono impedirglielo. Alla base dello scontro, c'è la diversa scelta di come salvare l'umanità dalla sua fine. Ci sarà una truppa di valorosi bambini e ragazzi capaci di conquistare il diritto di far valere la propria idea?

Ogni squadra dovrà scegliere quali adulti affrontare scovando la loro postazione disseminata nel campo e accettare la sfida che gli verrà proposta. Se riusciranno a superare la sfida riceveranno un doppio vantaggio. Non solo riceveranno il gettone relativo a quella sfida, ma conquisteranno l'aiuto degli adulti che, da quel momento, entreranno a far parte del team. Se la sfida non verrà superata, la squadra dovrà andare alla ricerca di una nuova postazione. Vince la squadra che riuscirà ad ottenere il maggior numero di gettoni. Le sfide:

La mappa del Paese dei Giganti. Ricostruire un enorme puzzle che riproduca una mappa che indichi dove si trova il paese dei giganti. Il puzzle va ricostruito entro 3 minuti altrimenti la prova non sarà superata.

- Attenzioni Covid: si potrebbe impostare la sfida come un mini-gioco a staffetta nel quale viene assegnato un pezzo a ciascun ragazzo; uno per volta devono cercare di posizionarlo sul ripiano andando a ricomporre il puzzle. Fare igenizzare le mani prima e dopo ogni turno.

La cattura dei giganti. I ragazzi formano una o più "catene", tenendosi per mano. Al via devono cercare di catturare nella "rete/catena", formata dal loro tenersi legati, gli animatori della postazione, imprigionandoli tra questi cerchi umani. Il gigante/animatore può scappare nuovamente, finché non saranno finiti nella rete tutti gli animatori in postazione.

- Attenzioni Covid: le catene possono essere realizzate evitando il contatto tra le mani e utilizzando dei pezzi di stoffa che garantiscano il distanziamento.

Bombe di sonnifero sui giganti. Dividere il campo in 2 zone: una per i ragazzi e un'altra per i giganti (animatori della postazione). I bambini, muniti di palline da ping pong e palline di carta da riutilizzare (bombe di sonnifero), devono cercare di colpire tutti i giganti della postazione che, se colpiti, si sdraieranno addormentati. La sfida sarà superata quando tutti i giganti saranno colpiti.

- Attenzioni Covid: prevedere delle munizioni per ogni squadra o igienizzare le palline di ping pong ogni volta.

Acchiappa-sogni. Gli animatori della postazione lanceranno verso i bambini delle palline di plastica colorate, contenenti i sogni (al limite anche di carta, su cui in precedenza sono stati scritti dei possibili sogni per l'umanità); dall'altra, armati di sacchetti riutilizzabili per la spesa, i ragazzi cercheranno di "catturare più sogni possibili". La prova sarà superata se la squadra riuscirà ad acchiappare almeno il 50% dei sogni.

- Attenzioni Covid: chiedere ai ragazzi di portare con sé da casa un sacchetto per la spesa riutilizzabile che diventerà il personale acchiappa-sogni.

La storia siamo noi. Chiedere ai bambini di scrivere una nuova pagina del GGG stravolgendo per un attimo il testo di Roald Dahl e facendo entrare tutti i membri della squadra nel racconto. Nel racconto che devono scrivere devono essere citati tutti i bambini e gli adulti fino a quel punto entrati in squadra e devono avere un ruolo ben preciso nella storia.

- Attenzioni Covid: Scegliere tra i bambini un/a bambino/a che possa materialmente scrivere il racconto. Disporre gli altri nello spazio a rappresentarlo, garantendo il distanziamento.

Musica maestro. Chiedere ai bambini di riprodurre un'intera canzone (potrebbe anche essere l'inno del Grest) senza usare le parole, ma usando solo il loro corpo come strumento musicale. Alcuni potranno battere le mani, altri tamburellare sulle gambe, altri battere i piedi e solo 2 bambini potranno riprodurre la melodia fischiettando. Se gli adulti valuteranno la performance sufficiente, la prova sarà superata.

- Attenzioni Covid: disporre i bambini nello spazio garantendo il distanziamento. Disporre i bambini ai quali viene affidato il ruolo di fischiettare più distanti dagli altri.

Accoppia l'emozione. Verranno proposte delle immagini della storia (scaricabili dal sito del sussidio) e delle emoticons riprodotte su cartoncino che rappresentino delle emozioni. La squadra dovrà associare nel minor tempo possibile un'emozione a ciascuna immagine. Non esistono accoppiamenti giusti a priori. Questa prova si supera solo se gli animatori noteranno che i partecipanti avranno davvero riflettuto sulle emozioni che le immagini sanno evocare. In tal caso la prova verrà superata a prescindere delle scene fatte.

- Attenzioni Covid: le immagini della storia potranno essere mostrate tutte su un cartellone e, facendo rimanere i ragazzi ai propri posti, si potrebbe chiedere loro di volta in volta a quale immagine assocerebbero l'emoticon.

Attenzioni educative: suggeriamo di posizionare le sfide più semplici nella zona più vicina all'avvio del gioco, in modo che le squadre possano subito arricchirsi di animatori e adulti.

Condivisione: sottolineare come l'apporto di diverse generazioni abbia reso più forte il team iniziale costituito solo da ragazzi.

Vip per un giorno
Attività COVID free

Finalità: far confrontare i ragazzi con i cambiamenti che vivono le diverse generazioni. Comprendere questa diversità potrebbe aiutare loro a capire meglio il mondo degli adulti.

Destinatari: tutti

Durata: una fase di preparazione di qualche giorno per i ragazzi; un incontro comune di 30'.

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta in presenza e online.

Occorrente: un programma per videocall con possibilità di registrare.

Istruzioni: ciascun ragazzo viene invitato a realizzare una video-intervista online di massimo 50 secondi in cui chiedere ad una persona in famiglia (nonno/a, papà/mamma, zia, fratello/sorella, vicino di casa) o in Oratorio (tra animatori, aiuto animatori, collaboratori adulti, don, assistenti vari... amici di squadra) di raccontare un "sogno di vita" realizzato o da realizzare e in quale dei personaggi della storia si identificano di più e perché. Il giorno in cui ci si rivedrà gli intervistati diventeranno davvero Vip per un giorno!

Si presenteranno le video interviste di ciascun bambino e insieme si attiverà il talk show nel quale i ragazzi potranno commentare i video appena visti e, soprattutto, quello che gli adulti hanno detto.

Attenzioni educative: nella fase del talk cercare di favorire la comunicazione nel gruppo facendo in modo che tutti possano esprimersi. Nella fase di realizzazione dei video, sarà importante coinvolgere anche i genitori per aiutare i bambini più piccoli.

Condivisione: riflettere con i ragazzi su quanto i sogni degli adulti siano diversi o uguali rispetto ai loro e cogliere i motivi della scelta dei rispettivi personaggi della storia. Sarà importante far riflettere i ragazzi su come le cose possano cambiare nel tempo, ma anche sul fatto che ci siano cose che possono rimanere per sempre.

La sfilata delle generazioni
Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: raccontare una generazione ed epoche diverse.

Istruzioni: proporre una vera e propria sfilata di moda. Le modelle e i modelli saranno animatori o adulti della comunità che vestiranno diverse generazioni e porteranno oggetti tipici della propria epoca. Attraverso i loro abiti e gli oggetti che porteranno con sé nel défilé, dovranno riuscire a raccontare una generazione e un'epoca. Nello specifico gli abiti racconteranno le mode e le tendenze; gli oggetti i principali mezzi di comunicazione. I nonni, potranno vestirsi con abiti e modelli che hanno caratterizzato la loro gioventù e potranno portare con sé cartoline, lettere, carta e penna. Gli adulti potranno portare gettoni e schede telefoniche o telefoni fissi. Giovani adulti potranno portare i primi telefonini dalle dimensioni enormi oppure delle tastiere a rappresentare i primi computer. I giovani potranno portare qualche tablet o qualche simbolo legato ai social. Fino ad arrivare ai ragazzi e il loro mondo di chat ed e-games.

Condivisione: dopo la sfilata ci si soffermerà a pensare su come siano cambiate le abitudini e chiedersi insieme quanto costumi, mode e mezzi di comunicazione abbiano inciso nel modo di relazionarsi.

Profeta MALACHIA

Malachia significa **mio messaggero**; si chiama cosi per dire a chi lo ascolta che **non parla a nome suo ma di Dio.**

Questo profeta denuncia la mediocrità e la pigrizia dei sacerdoti del tempio ricostruito di Gerusalemme, e annuncia la venuta del **giorno di Dio** come giorno di giudizio e di condanna per i peccatori e di salvezza per i giusti.

Quale bagno di GLORIA migliore se non quello di sfilare finalmente tra le fila del Gruppo Animatori: in perfetta tenuta maglietta GGG, graduata a seconda degli anni di esperienza come animatore!
La GLORIA di Dio resta un mistero non completamente accessibile per le menti umane, tuttavia ogni volta che "un piccolo" viene esaltato, Dio ha vinto, quindi si inneggia la Sua GLORIA.

In cosa ogni ragazzo ed ogni animatore é veramente grandioso... oh pardon, GLORIOSO?

23

Titolo: LA CATTURA

Parola maestra: GLORIA

L'impresa eroica della cattura dei giganti resterà un momento di GLORIA indiscusso nella storia personale di Sofia, del GGG, dell'intero esercito, dell'aviazione e di tutto il Regno d'Inghilterra, che ha saputo dimostrare coraggio, valore, ingegno e capacità nel portare a termine tale missione.

La cattura

TIPOLOGIA "SCENA CORALE": GIGANTI - SOLDATI - SOFIA - GGG

I giganti dormono sotto il palco. Sopra, la scenografia riproduce il paesaggio arido del Paese dei Giganti. Ci sono 10 sagome di elicotteri fatte di cartone e, dietro ciascuno di essi, si posizionano degli attori che simulano di guidare. Avanti a tutti gli elicotteri, c'è n'è uno più grande con il Capo dell'Esercito, un Pilota e il Capo dell'Aviazione. Ad ogni elicottero è legata una corda abbastanza lunga da raggiungere lo spazio sotto il palco e legare un gigante. Un rumore registrato di elicotteri in volo accompagna la prima parte della scena.

GGG (fuori campo): Ho fatto tante volte questo viaggio ma tu tieni forte! Si parte come un arazzo!

PILOTA: Oh, come corre! È incredibile la velocità e la facilità con cui attraversa fiumi e salta case!

CAPO DELL'AVIAZIONE: Ma dove diavolo siamo?

PILOTA: Non ne ho idea. La Regina ha dato ordine di seguire il gigante, ed è quello che stiamo facendo. È divertente scoprire luoghi sconosciuti. Questo posto non figura proprio nell'atlante!

CAPO DELL'AVIAZIONE: Ha maledettamente ragione! Non c'è proprio! Voliamo oltre l'ultima pagina!

CAPO DELL'ESERCITO: Non vorrete darmi a bere che siamo usciti dall'atlante!

PILOTA: È proprio quello che sta succedendo: può constatarlo lei stesso. Questa è l'ultima carta di questo dannato atlante, ed è già un'ora che stiamo volandone fuori!

CAPO DELL'AVIAZIONE: In questo momento dobbiamo trovarci qui, da qualche parte.

PILOTA: Già, è per questo che ci sono sempre due pagine bianche infondo agli atlanti, è per i paesi nuovi, così ci si può disegnare la mappa da soli!

CAPO DELL'AVIAZIONE: Guardate che infernale deserto! Soltanto alberi morti e rocce bluastre!

Il GGG entra in scena ed indica all'elicottero di fermarsi.

PILOTA: Il gigante si è fermato e ci fa segno d'atterrare.

Si ferma il suono registrato dei motori.

CAPO DELL'ESERCITO: Non vedo giganti.

GGG: Loro è laggiù (indica sotto il palco), fuori vista. Se voi vi avvicina con tutto quel brumbrummo di culicotteri, loro si sveglia e hop! Bella ciao. Dobbiamo avvicinarci in un silenzio di bomba. Niente rombo di motori, niente grida, niente tramgusto.

Si sentono suoni registrati come di cannoni.

CAPO DELL'ESERCITO: Attenzione! Questi sono colpi di cannone! Da qualche parte laggiù si sta combattendo una battaglia! Dietro front, abbandoniamo il campo!

GGG: Ma nooooo! Quelli non è colpi di cannone.

CAPO DELL'ESERCITO: Invece sì! Volete che un soldato come me non riconosca un colpo di cannone?

GGG: Tranquillo, è i giganti che stronfia dormendo. Voi vuole che un gigante come me non riconosce uno stronfio di gigante?

CAPO DELL'ESERCITO: E va bene, avanzata prudente! (Iniziano ad uscire tutti da dietro gli elicotteri e a scendere sotto il palco quatti quatti) Che succede, se uno di loro si sveglia?

GGG: Se uno di loro si sveglia, lui vi pappa prima che voi ha il tempo di dire "ohia". Io e Sofia è i soli che si salva, perché giganti non mangia altri giganti e io a Sofia la nasconderà, se butta male.

CAPO DELL'ESERCITO: Molto bene (Lui e il Capo dell'Aviazione indietreggiano e restano sul palco). Avanti, soldati! Avanti, e compite coraggiosamente il vostro dovere!

I soldati scendono sotto il palco con il GGG e Sofia e legano 8 giganti.

SOLDATO: Questo qui è difficile da legare! Dorme sul braccio destro!

CAPO DELL'ESERCITO (da sopra al palco): Provate a tirarglielo!

INGHIOTTICICCIAVIVA (svegliandosi sentendosi tirare): Chi è quella peste marcia che mi tira il braccio? È tu, putrefatto Strizza-teste? (Vedendo i soldati) Popollani! Cos' è venuti a far qui questi schifi puzzosi mezzi morti di sonno? (Ridendo per averne bloccato uno) Oggi si cena prima!

SOFIA (al GGG, angosciata): Faccia qualcosa! Presto, prima che ci mangi!

GGG: Tu mette giù quest'uomo strapazzato!

INGHIOTTICICCIAVIVA (sospettoso): E tu che fa qui con questi storti birilli? Io è molto rospettoso! Dopo penserò a te. Ora mi ciuccerà questo popollano! Poi mi ciuccerà altre dieci o venti di quelle piccole cicale nane laggiù. E non spera di scappare, perché io trotta cinquanta volte più che te!

SOFIA (tra sé): Un momento! Ho la spilla della Regina!

Sofia corre alle spalle dell'Inghiotticicciaviva, prende la spilla che le ha regalato la Regina e la "conficca" nella caviglia del gigante che urla, salta e si tiene la caviglia dolorante.

GGG: Ti ha morso un serpente! Io lo ha visto! Uno spaventoso serpente ad agli!

INGHIOTTICICCIAVIVA (gridando): Si salvi chi può! Il dente dell'orribile serpente ad agli è restato nella mia caviglia! Io sente la sua punta!

GGG: Bisogna levare subito questo dente di serpente, altrimenti tu sarà finito! Io ti aiuterà.

INGHIOTTICICCIAVIVA (gridando): Aiuta siiiii! Doloreeeee! Velenoooo!

GGG: Tu tiene la caviglia ben stretta tra le due mani! Questo impedirà che il sugo del veleno del verminoso serpente sale per la tua gamba fino al cuore! (L'Inghiotticicciaviva inizia a stringere la caviglia). Ora chiude gli occhi e dice le tue preghiere mentre io toglie il dente del serpente verminoso. (Rivolge un gesto ai soldati per fa comprendere di passargli una corda) Io ti sta levando l'orribile dente di serpente. Ecco fatto. Ora dà un'occhiata!

INGHIOTTICICCIAVIVA (gridando): Cosa avere tu fatto! Io è tutto intorcigghiato!!!

SOFIA: Bravo! Per favore, mi riprenderebbe la spilla? È della Regina. (Il GGG esegue e restituisce la spilla) Grazie!

CAPO DELL'ESERCITO: Molto bene! Sua Maestà sarà molto soddisfatta di me. Probabilmente mi darà una medaglia. Prossima mossa?

GGG: Ora si va tutti alla mia caverna e si trasporta i miei barattoli di sogni.

CAPO DELL'ESERCITO: Non possiamo perder tempo con sciocchezze!

SOFIA: Ordine della Regina!

Il GGG e Sofia, insieme ad alcuni soldati, risalgono sul palco e, da dietro le quinte, formano una catena umana che si passa i barattoli uno per volta, sistemandoli dietro gli elicotteri.

CAPO DELL'ESERCITO: Che cosa tenete là dentro?

GGG: La curiosità uccise il ratto. (Dopo un po' tempo che si continuano a passare barattoli) Ecco qui, ora noi potere tirare su gli orrendi giganti e tornare in Inghilterra.

Tutti risalgono sul palco e si mettono dietro gli elicotteri, tirando le corde. I giganti si alzano pian piano fingendo di essere tirati su.

GIGANTI (che si lasciano andare a urla disperate): Io è tutto invorticato! Io è turacciolato! Io è tortiglionato! Io è rollato come un'oca! Io è disartincollato! Io è mummificato! Io è frullato! Io è incaterinato! Io è rullocompressato!

GGG: Bene, andiamo!

I giganti si lasciano andare ad urla disperate mentre riprende il rumore registrato dei motori.

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Respiriamo lentamente, e chiudiamo gli occhi per qualche istante; diciamo a Gesù: eccomi, sono qui per ascoltarti, sotto la luce del tuo sguardo.

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo donaci di sognare insieme a Te, perché il sogno di Dio diventi realtà.

Il barattolo

Il Signore porse l'orecchio: un libro di memorie fu scritto davanti a lui per coloro che lo temono e che onorano il suo nome. Essi diverranno - dice il Signore degli eserciti - la mia proprietà particolare nel giorno che io preparo. Avrò cura di loro come il padre ha cura del figlio che lo serve. Ecco infatti: sta per venire il giorno rovente come un forno. Allora tutti i superbi e tutti coloro che commettono ingiustizia saranno come paglia; quel giorno, venendo, li brucerà - dice il Signore degli eserciti - fino a non lasciar loro né radice né germoglio. Per voi, che avete timore del mio nome, sorgerà con raggi benefici il sole di giustizia e voi uscirete saltellanti come vitelli dalla stalla. (Mal 3,16-21)

Il Messia è come un sole che riempie di luce, con la sua GLORIA, una terra che conosceva da troppo tempo la notte, un popolo che ora libero può saltare di GLORIA. Sofia e il GGG hanno vinto e portato a termine la loro missione, il mondo è salvo da ciò che ogni notte lo impauriva. In queste settimane stiamo vedendo anche noi questa luce.

Sveglia

Siamo agli ultimi giorni e come squadra si può usare il tempo dell'attività per riprendere in mano il barattolo dei sogni: si possono rileggere e vedere quali di questi sogni si è riusciti a realizzare. Quelli realizzati vengono attaccati su un cartellone dagli animatori: il cartellone può esser portato alla Messa o alla festa finale.

L'acchiappasogni

Chi gioca o si applica con onore, con impegno, con correttezza ha già vinto. Oggi gioisci di un obiettivo raggiunto, anche da un altro, ed evita tutte le forme di prese in giro per chi non ce la fa o per chi perde.

Cacciatori di sogni

Ti sei mai chiesto perché Dio il settimo giorno si riposa? Non è certo semplicemente perché si è affaticato, ma perché vuole gustare e godere della bellezza di ciò che ha fatto. È consolante e bello pensare che in quel riposo Dio abbia guardato anche a te, contento che tu ci sia. Oggi esercitati nel guardare la gloria e la bellezza che c'è in queste giornate di Grest ormai mature.

Asini VS Gloriosi

Gioco + Variante COVID

Finalità: attraverso il divertimento del gioco, approfondire bene il significato della parola "gloria".

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 45' **Spazio:** aperto/chiuso, grande

Occorrente: un dizionario dei sinonimi e contrari; materiale per costruire un percorso ad ostacoli per ciascuna squadra.

Istruzioni: si tratta di un gioco a staffetta, nel quale i singoli giocatori dovranno compiere, uno per volta, il percorso ad ostacoli suddiviso in tre parti. La prima parte dovrà essere realizzata con i lacci delle scarpe legati saltellando a piedi uniti (corsa del canguro), la seconda parte con un piede avanti ed uno indietro (corsa al galoppo), la terza parte al contrario (corsa del gambero). Arrivato in fondo, il giocatore dovrà proporre una parola che sia sinonimo di gloria. L'animatore verificherà sul dizionario se la parola esiste o meno. Nel primo caso, il giocatore fa guadagnare un punto alla squadra e può tornare indietro correndo, per far partire il secondo giocatore. Nel secondo caso, non guadagna alcun punto e deve tornare indietro ragliando come un asino. Vince la squadra che conquista più punti nel tempo stabilito.

Varianti 6-8: piuttosto che proporre loro i sinonimi, i più piccoli troveranno un elenco di parole giuste e sbagliate da scegliere.

Attenzioni COVID: solo l'animatore potrà utilizzare il vocabolario. I giocatori dovranno stare ben distanziati nella fila.

Attenzioni educative: alcuni potrebbero non avere i lacci alle scarpe, per cui sarà importante avere a portata di mano delle strisce di stoffa di riserva per legarli. Vietare l'uso del cellulare per ricercare le parole o consentirlo solo dopo il primo giro.

Condivisione: far notare ai ragazzi che la parola RAGLIO è un'anagramma della parola GLORIA. Quando diciamo che qualcuno è "un asino" in qualcosa (benché questo modo di dire sia discriminatorio in primis per gli stupendi animali!), intendiamo dire che non si impegna, che non è motivato, che sbaglia per superficialità. Ebbene, per raggiungere la gloria, serve esattamente l'atteggiamento contrario.

Identikit del glorioso
Attività + Variante COVID

Finalità: riconoscere le caratteristiche comuni di tutti coloro che si sono conquistati la Gloria dinanzi agli occhi di Dio.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 60' **Spazio:** aperto/chiuso, medio

Occorrente: (per ogni ragazzo) il nome di un Santo, materiale di approfondimento su di esso (o smartphone/pc per effettuare delle ricerche al momento), un foglio A3 e una penna.

Istruzioni: ogni ragazzo riceve il nome di un Santo più o meno noto. Avrà 45' minuti per fare una ricerca (o chiedere del materiale di approfondimento all'animatore) e per realizzare "la carta di identità" di questo Santo omettendo solo il nome. Quando tutti avranno terminato, i fogli verranno appesi e si proveranno ad indovinare le identità dei personaggi di cui si riportano le caratteristiche.

Varianti 6-8: i bambini ricevono direttamente l'identikit del santo e dovranno solo farlo indovinare, rispondendo alle domande che i compagni gli faranno.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede particolari rischi; unica attenzione da avere è quella di preparare il materiale per ogni partecipante e permettere che ciascuno abbia il suo ampio spazio per lavorarci in modo distanziato dagli altri.

Attenzioni educative: è importante che l'animatore faccia comprendere l'importanza di non svelare tra compagni il nome del santo su cui si sta lavorando. Per facilitare sopratutto i ragazzi con difficoltà nella capacità di sintesi (che serve per la realizzazione della "carta di identità"), predisporne uno schema con domande già preparate.

Es. Data di nascita - Segni particolari - Luogo di nascita - Residenza - Episodio della vita più importante - Professione.

Condivisione: al termine dell'attività, far comprendere le caratteristiche comuni a tutti i Santi. Cosa ci permette di conquistare "visibilità" e "avere successo" dinanzi agli occhi di Dio? Sono le stesse cose che servono per conquistare la gloria dinanzi agli uomini? Ciascuno sarà invitato a fare degli esempi concreti e ad assumere (se vuole anche pubblicamente) degli impegni.

Castelli di gloria
Attività COVID free

Finalità: sperimentare la pazienza, la costanza e il "sangue freddo" che servono per raggiungere la "gloria".

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 45'

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta in presenza e online.

Occorrente: un mazzo di carte da gioco per ciascun ragazzo.

Istruzioni: ognuno dovrà cercare di costruire il castello di carte più alto o più creativo in assoluto. Nel tempo che si ha a disposizione si potranno tentare diverse strategie e tipologie di costruzione. Vince chi, allo stop, ha davanti a sé il castello migliore.

Varianti 11-14: al termine dell'attività, i ragazzi saranno invitati a prendere un phon per capelli e ad azionarlo per 30", nella modalità meno intensa, a 40 cm di distanza dal castello. Vince il castello che resta in piedi per più tempo o in piedi con più carte.

Attenzioni educative: allo stop, l'animatore effettuerà uno screenshot dello schermo, o una foto se in presenza, per cui non saranno ammesse aggiunte successive di carte.

Condivisione: ogni azione di gloria, richiede un mix equilibrato di tante attenzioni, prime tra tutte la determinazione e la costanza, che ci permettono di non scoraggiarci dinanzi ai primi "crolli".

Onore al Merito
Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: riconosce i tanti concittadini in "gloria" per lo stato.

Istruzioni: le medaglie sono il segno della gloria ricevuta a seguito di una importante missione, qualsiasi essa sia. La giornata potrebbe essere dedicata a conoscere le Onorificenze dell'Ordine al Merito riconosciute dalla Repubblica Italiana, i loro simboli e significati storici. Se ne trova una descrizione dettagliata sul sito del Quirinale: https://www.quirinale.it/onorificenze. Inoltre, ciascuno potrà realizzare la "spilla della gloria del Grest", personalizzando una medaglia costruita secondo il seguente schema: https://youtu.be/tb0_Efr-8s8

Profeta GIOVANNI BATTISTA

Giovanni è l'**ultimo profeta dell'antica alleanza e il precursore della nuova;** nato da una coppia di genitori sterili, è davvero un dono di Dio, chiamato a **preparare Israele all'incontro con il Messia,** che riconoscerà e indicherà in Gesù, l'agnello di Dio.

Verrà ucciso da Erode a causa della sua **testimonianza di verità.**

I ragazzi dell'attività estiva sono GERMOGLI molto delicati: formiamoci con attenzione per mantenerli in vita e rigogliosi. Senza opportune cure finiscono col seccarsi.

Raccogliamo nei nostri diari personali i GERMOGLI di bene che ogni giorno vediamo spuntare durante l'esperienza di Sogni Giganti.

I ragazzi moltiplicheranno con il loro entusiasmo e la loro purezza altri GERMOGLI di bene tornando in famiglia e nei contesti di vita.

Costruiamo con i genitori un'alleanza a pollice verde!

24

Titolo: IL PASTO DELLE BELVE

Parola maestra: GERMOGLI

I popoli della Terra sono ormai al sicuro: le bestie giganti sono imprigionate e non resta che preoccuparsi ora del loro sostentamento. Ci ha pensato il GGG che ha portato, dal Paese dei Giganti, dei GERMOGLI di cetrionzolo che saranno piantati dal giardiniere reale in modo da garantire scorpacciate infinite a quei nove bruti.

Il pasto delle belve

Tipologia "Scena Corale": Operai - Soldati - Regina - GGG - Sofia - Giganti

Sul palco ci sono attrezzi da muratori: secchi, sacchi di cemento, ma anche grandi macchinari (si possono stampare le immagini di gru e trivelle o costruire con cartoni bracci tridimensionali di gru che escono da dietro le quinte). Il fondale del palco è stato avanzato di alcuni metri e rappresenta un muro molto alto (se fosse possibile, che vada oltre l'altezza delle quinte). In scena tanti lavoratori che si muovono cercando di "finire il lavoro" di costruzione del muro. La Regina è sotto il palco in modo da far sembrare più alto il muro.

Regina: A che punto siamo?

Operaio 1: Quasi finito Maestà. Abbiamo lavorato in diecimila tutta la notte, senza sosta.

Operaio 2: L'impresa più gigantesca mai portata a termine in così poco tempo. Siate orgogliosi di noi, Maestà.

Regina: Certo che lo sono! Datemi qualche indicazione tecnica ...

Operaio 3: Allora, Maestà, la fossa è profonda centocinquanta metri e due volte più larga di un campo di calcio. Le pareti sono perfettamente verticali e gli ingegneri hanno calcolato che è del tutto impossibile per un gigante scappare, una volta calato sul fondo.

Regina: Ne siamo certi? Anche se salgono uno sulle spalle dell'altro? Ricordiamoci che sono nove!

Operaio 4: Stia tranquilla, anche se tutti e nove si mettessero l'uno sull'altro, il gigante in cima a tutti si troverebbe quindici metri sotto i margini della fossa.

Regina (soddisfatta): Ottimo, direi davvero ottimo.

Si sente il rumore registrato degli elicotteri in volo.

Operaio 5: Mi sa che sono loro!

Regina: Sì, eccoli, stanno arrivando!

Entrano in scena (sotto il palco dove è la Regina) il Capo dell'Esercito, GGG, Sofia e dei soldati.

Capo dell'esercito: Maestà, noi ci siamo!

Regina: Evviva! Congratulazioni!

Sofia: Grazie Maestà! Ce l'abbiamo fatta!

GGG: Sofia essere stata braverrima!

Capo dell'esercito (altezzoso): Grazie, Maestà! Penseremo tra poco alle onorificenze che spettano a me per l'impresa... Ora abbiamo un problema da risolvere.

Regina: Mi dica pure!

Capo dell'esercito: Chi andrà a liberarli nella fossa.

Regina: Ah! Ma questo è un grande problema! Immagino che nessuno voglia farlo.

Capo dell'esercito: Esatto, Maestà; una volta liberi, i giganti divoreranno chiunque gli capiti sotto.

Regina: Ha ragione.

Sofia: Potrebbe scendere il GGG! Vero che potresti?

GGG: Certo! Io vi ha già spiegato che i giganti non mangia gli altri giganti, così io va giù e li libererà prima che voi può dire ah-men!

Soldato 1 (sollevato): Grandeee!

Soldato 2 (con entusiasmo): Giganteee!

Soldato 3 (energico): Gentileee!

Regina: Eccellente GGG! Procediamo!

Il GGG va dietro le quinte. Segue una scena mimata nella quale si vedono calare dall'alto, dietro il muro, i "giganti e il GGG" con delle corde.

Per rendere visivamente questa scena, si possono rivestire dei manici di scopa (o dei bastoni) con i cartoni sagomati da elicottero della puntata precedente e farli spuntare da dietro le quinte (qualcuno su una scala li manterrà in alto). Dalla punta del bastone camuffato, perciò dall'elicottero, si possono far cadere le corde alla cui estremità si trovano i pupazzi o dei disegni grandi dei giganti e del GGG.

Gigante 1 (fuori campo, gridando): Perché noi è stati messi qui?

GGG (fuori campo): Perché voi vi intrippa di popolli. Io vi aveva sempre avvertiti di non farlo, ma voi non ha mai ascoltato i miei saggi conigli.

Gigante 2: Se è così, è di tu che noi ci intrippa adesso!

GGG (tranquillo): Ma dai... Tu sapere che giganti non si intrippa di giganti...

GIGANTE 3 (con rabbia): Grrrrrrrr! Maledetto! Noi può sempre cambiare gusti! Vieni qui!!!

GGG: Presto, tiratemi su!

Viene tirata su la corda con il pupazzo del GGG. L'elicottero di cartone a cui è appeso viene ritirato dietro le quinte e il GGG rientra in carne ed ossa in scena, con un sacco in mano.

SOFIA: Evviva, ho temuto il peggio!

GGG: Beh sì, non essere molto contenti i giganti... poteva fare male davvero.

REGINA: Siamo felici che sia andato tutto bene. Ma... Che cosa c'è lì dentro?

GGG (introducendo un braccio nel sacco e tirando fuori cetrionzoli): Cetrionzoli! Ecco lo schifente cetrionzolo, Mistrà; tutto quello che mangerà d'ora in poi questi disgustosi giganti!

REGINA: Curioso vegetale! Posso assaggiarlo?

GGG: No, Mistrà, no! Ha un gusto esecroso e nauseabonzo!

SOFIA: Fidatevi, Maestà.

REGINA: Va bene, va bene. Mi fido assolutamente.

GGG: Arriva la pappa! Ce n'è quanta voi vuole!

Il GGG lancia dei cetrionzoli oltre il muro.

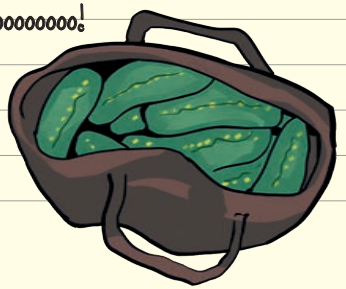
GIGANTE 1 (fuori scena, sbraitando): Io sapere che tu era gigante traditore! Insulto di razza!

GIGANTE 2 (fuori scena, disgustato): Bleah, lo schifiltoso cetrionzolo!

GIGANTE 3 (fuori scena, gridando): Maledettooooooo!

GGG: Ben vi sta, di qua e di là!

REGINA: E cosa daremo loro da mangiare, quando i vostri cetrionzoli saranno terminati?



GGG: No problema, Mistrà. Ce ne sarà sempre, perché io ha anche portato nel sacco un mucchio di germogli e radicchi di cetrionzolo che io consegnerà, con il vostro permesso, al giardiniere reale perché li pianta. Così noi avrà una eterna pappa dello schifente vegetario da dare a questi bruti sanguinacci.

REGINA: Siete un tipo assai astuto.

SOFIA: Un genio, direi!

GGG: Grazie!

REGINA: Forse educazione e linguaggio lasciano un po' a desiderare...

GGG (interrompendola): Sempre pronto ad imparare e migliorare, Mistrà!

REGINA (sorridendo): Ecco, appunto. Potete essere d'esempio a molta gente, ve l'assicuro. E ora, festeggiamo questa importante missione!

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Respiriamo lentamente, e chiudiamo gli occhi per qualche istante; diciamo a Gesù: **eccomi, sono qui per ascoltarti, sotto la luce del tuo sguardo.**

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo donaci
di sognare insieme a Te,
perché il sogno di Dio diventi realtà.

Il barattolo

Vi fu Giovanni, che battezzava nel deserto e proclamava un battesimo di conversione per il perdono dei peccati. Accorrevano a lui tutta la regione della Giudea e tutti gli abitanti di Gerusalemme. E si facevano battezzare da lui nel fiume Giordano, confessando i loro peccati. Giovanni era vestito di peli di cammello, con una cintura di pelle attorno ai fianchi, e mangiava cavallette e miele selvatico. E proclamava: «Viene dopo di me colui che è più forte di me: io non sono degno di chinarmi per slegare i lacci dei suoi sandali. Io vi ho battezzato con acqua, ma egli vi battezzerà in Spirito Santo». (Mc 1,4-8)

Giovanni Battista prepara l'arrivo di Gesù, Colui che realizzerà il sogno di Dio: quello di un'umanità riconciliata nell'amore. Giovanni coltiva i primi GERMOGLI della salvezza nei cuori di chi attende con lui il Messia. In questi giorni sono stati seminati tanti GERMOGLI di bene nei nostri cuori; nella preghiera chiediamo insieme di difenderli e nutrirli perché arrivino a maturazione.

Sveglia

In questo giorno, ormai alla fine delle giornate insieme, ci si soffer-ma pensare a quello che di bello sta nascendo. Si può riprendere il vaso con la terra inumidita di qualche settimana fa e consegnare ad ogni ragazzo un semino. Ciascuno pianta il suo semino e dice una cosa bella che è nata durante le settimana di attività estiva.

L'acchiappasogni

Attraversando questa giornata, accorgiti di qualcosa in cui sei cresciuto durante il Grest, e dillo a un animatore di cui ti fidi e con cui hai vissuto del tempo, e chiedi se ha visto anche lui questo cambiamento.

Cacciatori di sogni

Si dice spesso che fa più rumore un albero che cade che una foresta che cresce. Il bene cresce nel silenzio e ha sempre la piccolezza potente del seme e del germoglio. A volte hai l'impressione che solo ciò che è roboante e potente, ciò che rompe lo schermo, ciò che fa incetta di "mi piace" è significativo, ma spesso è solo il botto di un palloncino.

Ci sono germogli nati in te in queste giornate; forse nel caos di questa giornata non avrai tempo di fermarti, ma prima di dormire, pensa a ciò che di nuovo è nato in te in queste settimane. Può esser anche prezioso parlarne con il don o il coordinatore o affidarlo a un amico o amica perchè non vada perduto. Aiuta anche i ragazzi a fare lo stesso esercizio.

Germogli...amo
Attività + Variante COVID

Finalità: far comprendere ai ragazzi l'importanza del prendersi cura; riflettere insieme a loro che quando ci prendiamo cura di qualcosa o qualcuno, vedremo crescere un germoglio che potrà trasformarsi in qualcosa di più bello.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 60'

Spazio: aperto/chiuso; di grandi dimensioni.

Occorrente: immagini di vari semi; penne.

Istruzioni: prima dell'inizio dell'attività gli animatori si saranno procurati due piantine: una bella e vigorosa, l'altra secca e appassita. L'attività inizierà mostrando ai ragazzi le due piantine e chiedendo loro quali sono le differenze visive tra le due e cosa le ha portate ad essere così differenti. Li si inviterà a riflettere su cosa stanno "seminando" di buono nella loro vita e sull'importanza dell'aver cura. Al termine della riflessione, ad ogni ragazzo verrà consegnata un'immagine raffigurante varie tipologie di semi, i ragazzi scriveranno sotto ogni seme le cose buone che stanno "seminando" nella loro vita (es: impegno a scuola, buona gestione del tempo libero, cura del rapporto con amici e fratelli,...).

Varianti 6-8: prima del termine dell'attività, con il foglio colorato, i bambini creeranno insieme agli animatori un fiore in origami. Su quel fiore scriveranno quale seme si impegnano a far germogliare.

Varianti 11-14: gli animatori divideranno i ragazzi in gruppi e daranno loro 5 minuti di tempo per riflettere su cosa stanno "seminando" di buono. Dopo una riflessione in solitaria, i ragazzi si confronteranno con il resto dei compagni di gruppo e insieme dovranno creare un telegiornale unendo le riflessioni di ognuno.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede contatto tra i ragazzi, per cui può essere svolta in tranquillità avendo cura che ciascuno abbia la propria immagine e la propria penna.

Attenzioni educative: sarà compito dell'animatore non lasciare i ragazzi soli durante le riflessioni, ma guidarli a scovare anche i germogli più nascosti.

Condivisione: al termine dell'attività si condividerà con i ragazzi che ognuno di noi, ogni giorno, getta dei semi. Quei semi, se curati, potranno portare buoni frutti e rendere le nostre vite più piene. Se invece siano sbadati e non ce ne curiamo, credendo che il seme possa vivere da solo, esso morirà non producendo niente di buono.

Germogli in via di estinzione
Gioco + Variante COVID

Finalità: riflettere sull'importanza della natura e delle nostre azioni, rendendo consapevoli i ragazzi della moltitudine di materiale non riciclabile che ogni giorno produciamo.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 30'

Spazio: aperto/chiuso; di grandi dimensioni.

Occorrente: (per ogni squadra) un sacco nero o un bidone grande della spazzatura; un cartoncino su cui è disegnata la testa del gigante; materiale vario e non riciclabile.

Istruzioni: prima dell'inizio del gioco, gli animatori avranno riprodotto un gigante per ogni squadra.

Per crearlo, dovranno disegnare la testa del gigante sul cartoncino e ricavare un'apertura a livello della bocca; poi incolleranno la testa davanti al sacco nero (o al bidone della spazzatura). Avranno inoltre anche disposto il materiale vario non riciclabile ai piedi del gigante. Dopo aver ordinato i ragazzi in fila indiana, l'animatore darà il via e partirà il primo ragazzo che "farà mangiare" al gigante, lanciando nella bocca, uno dei materiali. Poi tornerà indietro e partirà il secondo giocatore, e così via. Vince la squadra che "ingozza" prima il gigante.

Varianti 11-14: i materiali non saranno riposti ai piedi del gigante, ma a circa 1mt. I ragazzi, uno per volta, dovranno provare a centrare la bocca del gigante lanciando a distanza il "rifiuto".

Attenzioni COVID: il giorno prima del gioco, gli animatori chiederanno ai ragazzi di procurarsi 10 cose che normalmente butterebbero e di portarle con sé in un sacchetto. Durante il gioco ognuno avrà il proprio materiale con il quale "ingozzare" il gigante.

Attenzioni educative: in fase di creazione della testa del gigante, è bene che gli animatori ritaglino una bocca particolarmente grande per permettere ai ragazzi di poter lanciare con più facilità e di far fronte a materiali diversi che i ragazzi potranno portare. Inoltre, soprattutto per la variante 11-14, è fondamentale che gli animatori calcolino bene la distanza da cui i ragazzi dovranno lanciare, in particolar modo dovranno accertarsi che tutti abbiano la capacità di poterlo fare.

Condivisione: al termine del gioco, mostrare ai ragazzi i sacchi riempiti durante il gioco e riflettere sulla quantità di volte che durante il giorno ci capita di utilizzare materiale non riciclabile. La natura è fortemente a rischio, i germogli di tante specie viventi rischiano di non riuscire a sopravvivere all'inquinamento.Tutto questo dipende anche molto dai nostri semplici comportamenti quotidiani. Avere la consapevolezza della situazione è già un primo passo per iniziare ad agire con coscienza e come protagonisti attivi nella sensibilizzazione alla cura dell'ambiente.

Cresco anche se non mi vedi

Attività COVID free

Finalità: invitare i ragazzi a riflettere su quanto sia importante avere pazienza e dedizione affinché quello che seminiamo possa crescere e diventare prima un germoglio, poi una pianta bella e profumata.

Destinatari: tutti

Durata: 30' di preparazione; 3/4 giorni per la crescita delle piante.

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta presso il domicilio dei ragazzi.

Occorrente: semi; terriccio; un vaso.

Istruzioni: ogni ragazzo si procurerà dei semi, del terriccio e un vaso (si potrà anche pensare di recapitare un piccolo kit con l'occorrente a tutti). Insieme ai propri genitori se piccoli, in autonomia se più grandi, pianteranno i semi e lasceranno che inizino a germogliare, per poi diventare una pianta. Ogni giorno, scatteranno una fotografia per assistere e documentare la trasformazione del seme in germoglio e poi in pianta. Gli animatori raccoglieranno le fotografie e creeranno un collage o un video che posteranno sui canali social dell'attività estiva.

Attenzioni educative: gli animatori suggeriranno di procurarsi semi di piante aromatiche, perché più veloci nella crescita.

Condivisione: quando la pianta sarà nata o quando i primi germogli saranno spuntati, chiedere ai ragazzi cosa hanno provato durante il periodo dell'attesa e qual è stata la prima emozione nel vedere il frutto del proprio lavoro crescere. La pazienza e la gioia che ne è seguita, sono gli ingredienti utili anche per veder germogliare i semi che piantiamo nella nostra vita.

Laboratorio sulla biodiversità

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: la parola chiave della giornata ci permette di dedicare un po' di tempo del nostro Grest al tema della biodiversità.

Istruzioni: in occasione della giornata mondiale dedicata a questo argomento, il periodico Focus ha pubblicato un interessante articolo in cui spiega, in 8 domande e risposte, i concetti chiave di questo argomento:
https://www.focus.it/ambiente/natura/la-giornata-mondiale-della-biodiversita

Suggeriamo di preparare 8 cartelloni su ciascuno dei quali sarà stata riportata una delle domande dell'articolo:

1. Che cos'è la biodiversità?
2. Ci sono più tipi di biodiversità?
3. La biodiversità protegge gli ecosistemi?
4. La biodiversità influenza la vita di tutti i giorni?
5. La biodiversità ha applicazioni economiche?
6. Quali sono le cause della perdita della biodiversità?
7. Cosa centra la biodiversità con "Il trono di Spade"?
8. La biodiversità è legata anche ai videogiochi?

Ogni ragazzo sceglierà di sostare sotto la domanda di cui pensa di conoscere la risposta e, insieme agli altri che sceglieranno lo stesso cartellone, si fermerà a discutere.

Nel corso dell'attività, l'animatore darà ulteriori sollecitazioni, in modo da creare gruppi di condivisione sempre differenti:

- ora ponetevi sotto il cartellone con la domanda di cui NON conoscete la risposta;
- ora ponetevi sotto il cartellone con la domanda che secondo voi è più banale;
- ora ponetevi sotto il cartellone con la domanda che pensate possa essere la più difficile per la maggior parte dei presenti.

Si leggeranno quindi insieme le risposte dell'articolo.

L'animatore può anche inserire ulteriori domande legate ad altri articoli di approfondimento.

Siamo al termine di un'esperienza
da sogno. GRAZIE ai ragazzi
e alle famiglie che hanno reso
possibile attuarla,
GRAZIE agli animatori,
agli educatori, al sacerdote,
ai coordinatori, alla comunitá
per il copioso impegno donato.

Ciascun animatore e ciascun
ragazzo trovi il modo di esprimere
il proprio GRAZIE affinché resti
indelebile nei cuori di tutti voi.

GRAZIE a GGG e Sofia
che ci hanno tenuto
una divertente compagnia
e GRAZIE al Signore Dio che,
ancor oggi suscita nei cuori,
la passione di diventare animatori.

25

Titolo: L'AUTORE

Parola maestra: GRATITUDINE

Grande è il sentimento di GRATITUDINE che, da ogni angolo della Terra,
arriva al GGG e a Sofia in forma di telegrammi e regali.
Ora il GGG può dedicarsi a imparare a leggere e diventare un scrittore,
raccontando tutto quanto accaduto in questa storia.

L'autore

TIPOLOGIA "SCENA CORALE": SERVI - GGG - SOFIA - REGINA

La scenografia è quella della puntata precedente, con il muro alle spalle sul quale è stato affisso il cartello "Vietato dare da mangiare ai giganti". Davanti ci sono Sofia e il GGG sommersi di lettere.

La puntata si apre con una scena mimata nella quale quattro servi, alternandosi uno per volta, entrano e svuotano sacchi di lettere e regali per il GGG e Sofia, intenti a leggere e scartare.

SERVO 1 (entrando con un sacco): Ancora telegrammi di congratulazioni e ringraziamenti per voi (esce).

SOFIA (leggendo una lettera): Questo è del Re della Mongolia.

GGG (prendendo un'altra lettera): E questo essere del Primo Ministro di Francia! Che onore!

SOFIA (aprendo una busta grande): Guarda qui, un bellissimo attestato!

GGG (prendendola da una sacchetto): Qui esserci anche una medaglia!!!

SERVO 2: Signor GGG, da parte del Governo indiano giunge a lei un magnifico elefante! La prego di seguirmi appena possibile per ritirare il dono (il servo esce).

GGG: Non ci credo!!! È stato da sempre il mio desiderio! Che felicità!!!

SERVO 3 (entrando): Mi scuso se interrompo questo momento di grande gioia, ma volevo comunicare che è appena giunto anche un dono dal Re d'Arabia. Si tratta di due cammelli, uno per la signorina Sofia e uno per il GGG (esce).

SOFIA (esultante): Evvivaaaaa!!! Che meraviglia!

SERVO 1 (entrando): Scusate, vi interrompo io questa volta, sono arrivati due lama dal Tibet!

Il GGG e Sofia si guardano divertiti.

SERVO 2 (affacciandosi solo con la testa dalle quinte): Lo Stato di Panama ha appena inviato degli splendidi cappelli.

SERVO 3 (affacciandosi solo con la testa da un'altra quinta): Il Re di Svezia vi fa giungere un intero barile di maiale in agrodolce.

SERVO 4 (affacciandosi solo con la testa da un'altra quinta): Dalle Isole Shetland inviano dei pullover.

Il GGG e Sofia scoppiano a ridere.

REGINA (entrando, gioiosa): Mi sembra di capire che il mondo intero vi stia manifestando una gratitudine senza fine! Ve la meritate davvero.

SOFIA: Grazie Maestà!

REGINA: GGG, sono venuta a chiedervi... che ne pensate di rimanere con noi? Ho appena verificato la fattibilità e intendo ordinare subito la costruzione, accanto al castello, a Windsor Great Park, di una casa speciale tutta per voi.

SOFIA: Siii dai! Maestà, la casa dovrebbe avere soffitti altissimi e porte smisurate, pensa che si possa riuscire?

REGINA: Ma certamente! Il nostro amico deve starci ben comodo. Anzi, ho chiesto all'architetto di pensare ad un ambiente speciale per conservare i sogni, con centinaia di scaffali!

SOFIA: Bellissima ideaaaaa! Che ne dici GGG?

GGG: Che dire... sono felicce!

REGINA: Pensavo, poi, che accanto potrebbe essere costruito un graziosissimo cottage per te, Sofia.

SOFIA: Ma è magnifico!

REGINA: Un'ultima cosa. Domani vi voglio elegantissimi! Il GGG sarà insignito del titolo di Soffia-Sogni Reale e avrà il permesso di andarsene ovunque in Inghilterra ogni notte a soffiare i suoi meravigliosi lamponi-di-genio nelle camere dei bambini addormentati. Sono già arrivate delle lettere di bambini che si prenotano per una sua visita!

GGG: Che dire, Mistrà, sono emozionato e anche molto grado per sua gentilezza. Ho solo uno disiderio ancora.

REGINA: Mi dica pure.

GGG: Vorrei imparare a parlare correttamente.

SOFIA: Nessun problema, Maestà! Posso dargli io stessa lezione ogni giorno, gli insegnerò anche l'ortografia e l'arte di comporre le frasi, gli consiglierò libri da leggere e secondo me un giorno diventerà anche un vero scrittore!

GGG (sognante): Come mi piacerebbe! Pensi davvero che potrei riuscirci?

SOFIA: Ne sono sicura. Perché non incominci a scrivere un libro su noi due?

I personaggi si bloccano in scena come delle statue. Entra un servo che porta un libro del GGG alla Regina. I personaggi si rianimano.

REGINA (leggendo le ultime righe del libro e chiudendolo): Abbiamo fatto davvero bene a far stampare questo libro e a pubblicarlo; è giusto che sempre più bambini possibili possano leggerlo. È bellissimo! La sua scelta umile di non mettere il suo nome come autore, poi, le fa onore!

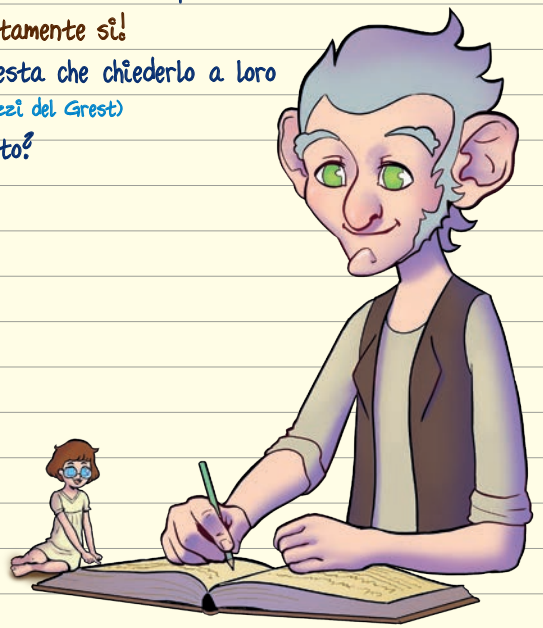
GGG: La ringrazio infinitamente Maestà!

SOFIA: Sentirti parlare così è davvero emozionante!

GGG: Grazie Sofia. A te è piaciuto il mio libro?

SOFIA: Assolutamente sì!

GGG: Non resta che chiederlo a loro adesso. (Ai ragazzi del Grest) A voi è piaciuto?



PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Respiriamo lentamente, e chiudiamo gli occhi per qualche istante; diciamo a Gesù: **eccomi, sono qui per ascoltarti, sotto la luce del tuo sguardo.**

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo donaci
di sognare insieme a Te,
perché il sogno di Dio diventi realtà.

Il barattolo

Gesù venne a Nàzaret, dove era cresciuto, e secondo il suo solito, di sabato, entrò nella sinagoga e si alzò a leggere. Gli fu dato il rotolo del profeta Isaia; aprì il rotolo e trovò il passo dove era scritto: "Lo Spirito del Signore è sopra di me; per questo mi ha consacrato con l'unzione e mi ha mandato a portare ai poveri il lieto annuncio, a proclamare ai prigionieri la liberazione e ai ciechi la vista; a rimettere in libertà gli oppressi, a proclamare l'anno di grazia del Signore". Riavvolse il rotolo, lo riconsegnò all'inserviente e sedette. Nella sinagoga, gli occhi di tutti erano fissi su di lui. Allora cominciò a dire loro: «Oggi si è compiuta questa Scrittura che voi avete ascoltato». (Lc 4,16-21)

Gesù è la realizzazione del sogno di Dio: è liberazione, è annuncio di bene, è gioia, è luce, è grazia. Abbiamo sperimentato nell'attività estiva i frutti della presenza di Gesù. Non possiamo che vivere la **GRATITUDINE** per tutte queste settimane passate insieme, per tutto il bello e il bene che abbiamo visto. Ora tocca a noi raccontare, a chi incontreremo, con le parole, con le nostre azioni, con la nostra gioia, tutto quello che, insieme, abbiamo vissuto.

Sveglia

È l'ultimo giorno, ma **l'avventura non finisce;** vogliamo portarci gli uni gli altri nel cuore per i mesi successivi. Si sceglie insieme una frase dell'inno o dello spettacolo del GGG o della preghiera, che sia significativa, e la si scrive su un cartoncino, mettendo il proprio nome. L'animatore raccoglie, estrae e legge i nomi sui foglietti e le persone nominate ringraziano, allora, la persona citata sul proprio cartoncino, per una cosa bella che ha ricevuto da lei.

L'acchiappasogni

Non tornare a casa stasera senza aver salutato e ringraziato tutti i tuoi compagni di squadra e le persone che ti hanno permesso di vivere tutta l'esperienza dell'attività estiva.

Cacciatori di sogni

Le cose belle finiscono, ma ogni giorno porta in sè la forza della novità; queste settimane ti hanno segnato, ti hanno messo davanti ai tuoi limiti e ai tuoi pregi, forse ti hanno aperto domande su di te, sugli amici, sulla vita. **Oggi ringrazia;** ringraziare fa bene all'altro ma fa bene anche a te: è come mettere al sicuro.

Dire grazie aiuta ad avere fiducia che il cammino non finisce. Finiscono le belle esperienze, ma ne iniziano altre; e la coscienza, di esser stati toccati da un bene grande, ti dà fiducia per continuare a lottare per i tuoi sogni e per ciò che desideri.

C'è un Grande e Gentile Dio che fa il tifo per te.

Grazie Grazzissime

Giochi/attività per esprimere la gratitudine

Finalità: riconoscere momenti del Grest per i quali sentirsi grato.

Destinatari: tutti

Durata: l'intera giornata di Grest

Spazio: aperto/chiuso, di ampie dimensioni (tutto l'Oratorio).

Occorrente: quello specifico per ciascuna proposta.

Istruzioni: si propongono di seguito alcune proposte di attività per dedicare l'ultima giornata del Grest a dire "GRAZIE!".

Il festone della gratitudine

Ogni bambino riceve un foglio sul quale scrivere il titolo di un sogno realizzato al Grest per cui ringraziare. Il foglio va poi tenuto davanti al proprio petto. I giocatori vengono messi in cerchio, in modo che si possa leggere cosa è stato scritto dai compagni. A questo punto l'animatore sceglie un ragazzo che rappresenterà l'inizio della "catena", citando ad alta voce il suo sogno e, chiamerà uno di quegli dei compagni, che reputa possa collegarsi al suo. Il giocatore chiamato lo raggiunge formando una fila e, a sua volta, chiama un altro sogno, così fino alla fine. I fogli verranno poi attaccati tra loro dall'animatore nell'ordine ricreato, a formare un festone che verrà appeso in un luogo importante dell'Oratorio.

Un quadro pluriartistico

I giocatori rappresentano, attraverso un quadro naturalistico o astratto e usando i loro corpi, la loro idea di gratitudine. Gli animatori video-riprenderanno la nascita dell'opera umana.

Il barattolo della gratitudine

L'animatore invita ogni ragazzo a prendersi del tempo per riflettere sulle esperienze vissute durante il Grest, a trovarne alcune per cui sentirsi grati e scriverle su un foglietto; da riporre poi nel proprio barattolo dei sogni, a sua volta posto ai piedi dell'altare durante la S.Messa finale.

Attenzioni COVID: fare in modo che i ragazzi abbiano il proprio materiale individuale e si igienizzino le mani in ogni azione.

Attenzioni educative: l'animatore deve assicurarsi che tutte le attività vengano svolte in assenza di giudizio.

Condivisione: invitare i giocatori a riflettere sulla gratitudine quale sentimento di affettuosa riconoscenza per i doni ricevuti. Agevolare la consapevolezza che spesso, nella routine quotidiana, perdiamo attimi importanti che ci riempiono il cuore e non mostriamo la giusta gratitudine. Quanto e verso chi dobbiamo essere grati per l'avventura di questo Grest?

Copione Finale

Indicazioni per la scenografia: gli SCENARI MOBILI

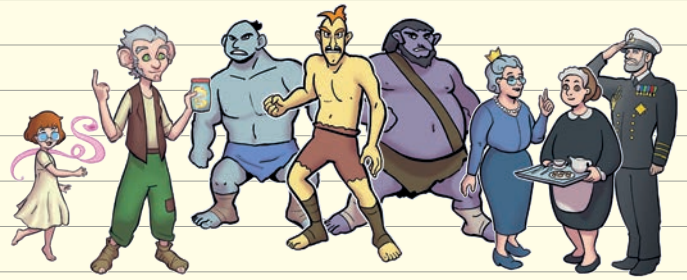
Qualsiasi sia lo spazio a disposizione, con o senza palco, un metodo versatile per gestire il cambio scena è quello degli scenari mobili.

Oltre alle quinte classiche laterali presenti in tutti i teatri moderni è possibile utilizzare pannelli o quinte mobili per coprire il fondo scena. In mancanza di un vero teatro o di un palco è naturale procurarsi qualcosa che possa funzionare come fondo scena e coprire gli attori.

1. Prepariamo un fondo scena che sia diviso in sezioni, non un singolo pannello quindi, ma più pannelli. Per realizzare il fondale si possono usare telai in legno ricoperti di tela bianca o nera. Le sezioni saranno distinte in base alla posizione due a Sinistra (SN) due a Destra (DX) rispetto al pubblico.
2. Facciamo in modo che i pannelli siano girevoli o mobili. Le sezioni del nostro fondale (quattro in questo copione) avranno un LATO A e un LATO B.
3. Tra il fondoscena (muro o fondoscena teatrale che sia) e la scena vera e propria lasciamo uno spazio di circa due metri in cui un gruppo scenografia possa muoversi e modificare gli scenari.

Questi tre aspetti permettono di manipolare la scenografia anche durante lo spettacolo ed evitano tempi morti fra una scena e l'altra. Realizziamo gli scenari su pannelli o cartelloni che possano essere appesi e staccati ai lati A e B delle nostre sezioni.

Realizzare un fondale di questo tipo è utile anche in termini di continuità, infatti lo stesso sistema può essere utilizzato per altri spettacoli.



Le ambientazioni presenti nel copione

Londra

Un profilo simile a quello di Londra, con il palazzo reale, il Big Ben e la cattedrale nelle tre sezioni da SN a DX. Il fondale deve essere alto in modo che l'attore che interpreta il GGG sia più alto di tutti i palazzi almeno di tutta la testa, ma non del Big Ben. Uno di questi palazzi, nella sezione a destra del pubblico, deve essere più vecchio e anonimo, disegnare una sola finestra illuminata. Si possono scegliere pochi dettagli e ritagliare le sagome degli edifici munendole di gancio per appenderle alle quinte.

Caverna del GGG

Scegliere pochi dettagli: la pietra che chiude la caverna da mettere nella sezione più a SN del pubblico, la scaffalatura con i barattoli per la sezione di SN più al centro. A DX davanti alle due sezioni un tavolo e un carrello pieno di barattoli con etichette colorate. Il tavolo deve essere separato dal fondo da uno spazio sufficiente a far passare Sofia, e mezzo e coperto in modo che la parte sotto non sia visibile.

Paese dei Giganti

Desolato, luogo di terra e roccia arida. Si può lasciare la scenografia nuda oppure aggiungere pannelli o cartelloni rappresentanti un terreno desertico. Su una sezione a SN lasciare l'ingresso della caverna con la grossa pietra d'entrata. Per il cambio scena può essere comodo che lo scenario dedicato al paese dei giganti sia molto scarno, meglio se nudo a eccezione dell'ingresso alla caverna del GGG.

Paese dei Sogni

Scenario naturale molto colorato: usare colori particolari come rosa, oro e argento anche per alberi, prato e fiori.

Palazzo reale - Camera della Regina

Usare vecchie tende da drappeggiare sulle quinte dove è appoggiato il tavolo, e coprire anche il tavolo. Nelle sezioni a sinistra un pannello rappresenta un letto a baldacchino. Preparare per le due sezioni a destra una finestra che possa essere aperta (anche di cartone). Quando la finestra è chiusa mostra semplici persiane o vetro con il parco. Quando la finestra è aperta mostra un grande occhio che guarda attraverso.

Palazzo reale - Giardino

Alberi per le sezioni laterali, gambe del GGG per le sezioni centrali più o meno fino al ginocchio. Posizionare dietro il fondale una scaletta e piazzare in cima il GGG in modo che spuntino busto e testa a completare il corpo. Il GGG dovrebbe essere alto sette metri, ma andrà bene qualsiasi altezza riusciamo a raggiungere.

I cambi di scenario presenti nel copione

- **A inizio spettacolo:** preparare sul lato A lo scenario Londra e sul lato B lo scenario Caverna del GGG già pronto.
- **Scena 1:** Londra LATO A. Prepararsi a portare sul palco il tavolo che può essere già all'inizio su un lato del palco.
- **Scena 2:** cambio. Ruotare le sezioni mobili. In questo modo il LATO B sarà visibile al pubblico con la Caverna già pronta.
- **Durante le scene 2 e 3:** LATO A. Il gruppo scenografia (SC) smonta lo scenario Londra e prepara lo scenario Paese dei Giganti.
- **Scena 4:** cambio. Ruotare le sezioni mobili. Ora il LATO A sarà di nuovo visibile, ma avrà il Paese dei Giganti.
- **Durante la scena 4:** LATO B. Il gruppo scenografia (SC) modifica smontando la Caverna e preparando i pezzi del Paese dei Sogni in modo che il GGG possa a sua volta modificare la scenografia come descritto nel copione.
- **Scena 5:** il GGG ruota il fondale sul LATO B, modifica la scenografia con i pezzi preparati dal gruppo SC. LATO A già pronto con il Paese dei Giganti.
- **Scena 6:** gruppo SC ruota le sezioni. Ora il Paese dei Giganti è a favore del pubblico (LATO A). Sul LATO B preparare la Caverna.
- **Scena 7:** Sofia e il GGG sono nella caverna LATO B, durante la scena preparare Palazzo reale - Camera della Regina sul LATO A.
- **Scena 8:** Gruppo SC ruota le sezioni su LATO A, ora è il Palazzo della Regina a essere visibile.
- **Scena 9:** All'ordine della egina, il gruppo SC (che può interpretare i servitori di Palazzo), ruota le sezioni e prepara il giardino sul LATO B. Durante la conversazione nel giardino, smontare il palazzo e lasciare nudo il LATO A per il Paese dei Giganti.
- **Scena 10:** Paese dei Giganti spoglio. LATO A.
- **Scena 11 Finale:** Avendo un sipario si può recitare la scena davanti al sipario, altrimenti lasciare lo scenario vuoto. LATO A (togliere l'ingresso alla caverna). Sarà il GGG ad appendere il cartello finale.

Lavorando così, mentre in scena si svolgono azioni ambientate in un certo luogo, sarà possibile modificare gli scenari in segreto o rendere il momento del cambio una parte della narrazione teatrale.

Gli oggetti speciali

Il Cetrionzolo: si può realizzare il cetrionzolo con un tunnel da gioco che possiamo ricoprire di carta nera a strisce bianche, gommapiuma o cartapesta in modo che alcuni segmenti possano staccarsi.

Come leggere il copione

- Tutte le indicazioni SN (sinistra) o DX (destra) sono considerate dal punto di vista del pubblico.
- Leggere con attenzione: le indicazioni degli scenari con il LATO su cui devono essere montati gli elementi; le didascalie con le azioni degli attori (solo consigliate perché ognuno è libero di interpretare e arricchire il proprio personaggio); le battute.
- Alcune parti sono evidenziate. Sono opzioni per chi vuole sbizzarrirsi unendo al linguaggio teatrale anche quello video. In tal caso è importante avere sul palco una superficie pronta per proiettare (possiamo inserirla in una cornice che rappresenti una lente d'ingrandimento). È consigliato l'uso di un green screen o di uno sfondo neutro.
- Consigli d'atmosfera. Non indichiamo canzoni o musica con titoli specifici ma solo l'atmosfera perché ciascuno possa esprimersi in libertà e fantasia.
- Luci. Ogni scena può essere gestita con la semplice alternanza buio/luce.
- Costumi e oggetti di scena. Sono gli stessi usati per le puntate del GREST.
- Gli oggetti nel copione sono evidenziati con un font apposito.

I Personaggi

GGG	Crocchi-aossa	due Soldati
Sofia	Regina	il Personale di Palazzo (Gruppo Scenografia)
San Guinario	Mary la cameriera	
Inghiotticicciaviva	il Generale	

SCENA 1

Lato A scenario Londra. Silenzio. Penombra.

Il GGG entra, porta in una mano la tromba soffia-sogni, nell'altra una grossa valigia classica morbida o semirigida, vecchia e molto usata.

Il GGG cammina in punta di piedi sollevando bene le ginocchia. Si ferma, punta il soffia-sogni contro i palazzi una volta, poi va al centro della scena e soffia verso il pubblico.

Si blocca, guarda a destra e sinistra. Punta la finestra colorata a destra, allunga una mano con lentezza. Un grido femminile. Buio.

Durante il buio, il gruppo Scenografia (SC) porta dentro il tavolo e il carrello con i barattoli.

Sofia si nasconde dietro il tavolo in modo da essere invisibile al pubblico.

SCENA 2

L'ombra del GGG si muove per il palco: la scenografia che rappresenta Londra ruota.

Poi Caverna. Fondale sul LATO B.

Il GGG appoggia un fagotto fatto di coperte sul tavolo, appoggia la valigia e si sposta al carrello con i barattoli.

Sofia spunta da dietro il tavolo muovendo le coperte.

SOFIA Oh, no. Il gigante è pronto a mangiarmi nuda e cruda. O forse prima mi bollirà, o mi preferirà fritta?

Il GGG si sposta sul proscenio e parla verso Sofia.

GGG Ah, ora noi vede che c'è qui di bello.

SOFIA (si protegge con le mani) La prego, non mi mangi.

GGG Solo perché io è un gigante tu pensa che è un canniballo? Ha ragione, i giganti si pappano i popolli della terra. Ogni popollo è sapore diverso godurioso. Per esempio il popollo di Colomba ha un forte sapore di volatile. C'è qualcosa di uccelloso nella Colomba.

SOFIA (intimorita, ma curiosa, spunta di nuovo su con la testa) Colombia vuole dire.

GGG Colomba, Colombia niente giochi di parole con me, capito? Io è un gigante molto confusionato. Ma cerca di fare il suo meglio. E io è meno confusionato di Crocchia-ossa che galoppa fino a Wellington in Nuova Zelanda per mangiare popollani.

SOFIA Perché a Wellington?

GGG Perché hanno sapore di generale inglese.

SOFIA Avrei dovuto immaginarlo. E che tipo di popollo mangia lei?

GGG Io???

Preso dall'emozione allarga le braccia e le ruota, gesticola, Sofia si rannicchia e sparisce sotto il tavolo.

GGG Io mangiare i popolli della terra? Questo mai! Gli altri sì. Io è un diverso. Io è il solo gentile gigante confusionato in tutto il paese dei Giganti. Io è il Grande Gigante Gentile. GGG, mio nome. E qual è il tuo nome?

SOFIA Il mio nome è Sofia. Però se lei è così gentile perché mi ha rapita dal mio letto?

GGG Perché tu ha visto me e se qualcuno vede un gigante bisogna portarlo via presti presti. I popolli non crede nei giganti.

SOFIA Io sì.

GGG Perché tu mi ha visto. Non posso permettere a piccola babbina che mi ha visto di canterellare, sennò ci sarà grande caccia in tutto il mondo e mi chiuderanno in una gabbia per guardare me e nello zoo a trazione con il po po di ippo t'amo e il cocodrindillo. (Pausa, mani sui fianchi) Se tu torna, avvertirà tutto il mondo, perciò tu resterà con me per il resto della vita.

SOFIA Oh, no!

GGG (Afferra una sedia e la trascina fino al tavolo. Si siede.) Oh, sic. E tu non provare a sgattaiola via perché finisce come cacca spiaccicata. Qui è pieno di giganti.

SOFIA E cosa stanno facendo?

GGG Niente, aspettano notte per galoppare fra i popolli della terra.

SOFIA Ma è un'azione orribile mangiare la gente. Perché nessuno li ferma?

GGG E chi secondo te?

SOFIA Lei per esempio.

GGG Ma per l'amor del gelo. Giganti è largo due volte più di me e misura più di due volte mia altezza regale!

SOFIA E quanti sono?

GGG Nove.

SOFIA Questo significa che ogni notte da qualche parte del mondo nove disgraziati vengono divorati vivi!

GGG Di più di più. (Scuote la testa) Cosa dirà tuoi poveri mamma e papà? Io ti ho piratata e loro "oh Sofia dove sta?"

SOFIA Non ho né mamma né papà, sono orfana.

GGG Ah, tu è zolfanella allora?

SOFIA Sì, e il posto dove stavo era un orrendo orfanotrofio, lo odiavo. Ci punivano chiudendoci in uno stanzino buio.

GGG Questa è la cosa più orrenda che ha sentito da anni. Tu mi fa triste.

Si porta le mani al viso e piange.
Sofia oscilla con il tirar di naso del gigante.

SOFIA Non pianga per questo. Piuttosto deve aiutarmi, io non voglio restare qui e diventare una merendina per gli altri giganti.

GGG Oh ma io non lo permetterà mai.

SOFIA Posso farle una domanda?

GGG (Si asciuga le lacrime con una mano) Spara.

SOFIA Cosa faceva con la sua lunga tromba la notte scorsa? La infilava attraverso le finestre e ci soffiava dentro. E con la valigia cosa faceva?

GGG Tu comincia a ficcanasare. È top-secreti!

SOFIA Ma a chi potrei dirlo? Sono sola qui e i giganti, se mi vedessero, mi mangerebbero subito. Perché ha paura che lo racconti?

GGG Perché io è un tipo molto confusionato.

SOFIA La prego mi racconti cosa faceva.

GGG (si mette la mano sul mento riflettendo) Tu mi puoi insegnare come avere un elefonte?

Sofia fa un verso di stupore.
Il GGG si alza ruota la sedia e si mette in ginocchio sulla sedia. Alza le braccia.

GGG Io vorrei un elefante jumbetto da cavalcare per cogliere tanti frutti pescosi dagli alberi. (si affloscia sulla sedia) Questo Paese dei Giganti è fritto e cotto, ci cresce solo schifosi cetrionzoli.

Sofia si mette seduta con le gambe giù dal tavolo.

SOFIA Forse un giorno lo avremo un elefante. Ma adesso mi dica cosa faceva di notte.

GGG Io è un gigante soffia-sogni. Io soffia i sogni nelle camere dei bambini dormentati. Bei sogni, sogni d'oro che rende felici.

SOFIA Un momento. Ma dove li va a prendere questi sogni?

GGG (si mette più comodo, accavalla le gambe e gesticola con un tono da insegnante) Sogni è misteriosi, galleggiano nell'aria come bollicine di gazosa in cerca della gente dormentata.

SOFIA Si possono vedere?

GGG Al primo momento, no.

SOFIA Come fa allora?

GGG Ah, questo è il segreto più nascosto. (Chiude gli occhi, resta in silenzio)

Sofia si sporge in avanti in attesa.

GGG Un sogno mentre fila nell'aria della notte, emette un sottile sssibilo leggero e argentino. (indica le orecchie) Forse ti pare ridiccole, ma è orecchie straordinarie. Non c'è da farsi baffo.

SOFIA E chi se ne fa beffe? Non certo io!

GGG Mi permettono di sentire tutto. Tu è sorda come un budino in confronto a me. (voce solenne) Io sente tutti i secreti mormorii dell'universo. Io sente le formiche quando cammina e, quando la notte è molto chiara, io sente una musica lontana che viene dalle stelle del cielo.

SOFIA Davvero? Proprio così?

GGG (incrocia le braccia e si volta ruotando sulla sedia) Tu non credi? Io smette allora, non voglio passar per canta balle.

SOFIA Oh, no, la prego continui. Io le credo.

Si guardano.

GGG Io non ti racconterà mai balle.

SOFIA Lo so, ma non è facile credere a cose straordinarie. Perciò mi perdoni. Mi racconti ancora.

GGG Il brucolo è pettegolissimo, i topolini chiacchiera continuamente e i ragni... oh, i ragni è i più grandi mulini a parole che io conosce e cantano sempre quando tesse la tela.

SOFIA E adesso c'è qualche sogno qui in giro?

GGG Non c'è sogni da queste parti meno che nei barattoli (sbatte le mani sulle ginocchia e si alza). Io ha fame!

SCENA 3

SOFIA Oh sì, anche io avrei un po' di fame. Cosa c'è di buono?

GGG Qui nulla di buono, solo centrionzoli schifiltosi nausea abbondanti.

SOFIA Cetrionzolo! Ma non esiste!

Il GGG sghignazza, si sposta sul palco e va dietro le quinte di fondo scena.

GGG Solo perché non hai visto una cosa con queste tue palpebrette, pretendi che non esiste, e come la metti con la gattabuia? E il calcestruzzo? E il tapiro rulante?

Sofia scende dal tavolo e va in proscenio. Sbircia curiosa dietro le quinte.

SOFIA Sono animali?

GGG Animali molto comuni. E ora ti mostrerà un cetrionzolo.

Il GGG rientra in scena con un cetrionzolo e lo mette sul tavolo.

GGG (indica) Ecco questo è lo schifente cetrionzolo. Io lo schifa e lo ripugna ma non vuole mangiare popolli della terra e allora mangia cetrionzoli per non rimanere pelle e tosse.

SOFIA Vuole dire pelle e ossa.

Il GGG diventa triste.

GGG Oh sì, ossa. Io qualche volta mi intortiglia parlando, ma cerca sempre di fare il mio meglio.

SOFIA Mi spiace, non volevo essere scortese.

Il GGG porta il cetrionzolo alla bocca e ne stacca un morso.

GGG Disgustando! (Sputacchia e lancia pezzi di cetrionzolo grossi come palline).

Sofia li schiva.

GGG Ripugnabile, vermifugo, appestoso! (Porge un pezzo a Sofia.) Prova tu stessa!

Sofia arretra. Il GGG porge un pezzettino. Sofia lo prende e assaggia.

SOFIA Aaaaaash oh no, aiuto! Sa di pelle di rospo, di pesce marcio!

GGG Ma devi mangiare se non vuoi sparire in un soffro.

SAN GUINARIO In un soffio.

GGG (triste) Parole, io sa cosa vogliono dire tutte, ma sempre mi si intortigliano nella testa.

SOFIA Io trovo che il suo modo di parlare sia affascinante.

GGG (Balza di gioia) Oh ma è marabilioso! (si ferma, le mani sui fianchi) Tu mi stai trottolando?

SOFIA Certo che no, adoro il suo modo di parlare.

GGG (grida con ancor più entusiasmo) Fantelastico! Mi sento così confusionato di gioia!

Rumore di frana. (GIGANTI: devono essere più grandi del GGG. Realizzare la dimensione con due attori l'uno sulle spalle dell'altro. N.B. Questo renderà i movimenti più difficoltosi).

SAN GUINARIO (voce distorta con il microfono per sembrare cavernosa) Tu nanerottolo! (Entra in scena da SN)

Quando il gigante San Guinario entra, Sofia fa un balzo, si arrampica sul tavolo, scende dal lato opposto, cioè quello fra il tavolo e il fondale, e si nasconde. Con la mano muove la bambola che rappresenta Sofia dentro il cetrionzolo/tunnel.

SAN GUINARIO In mio cervello sa che tu parlava con un popollano.

GGG (Agitato, si sfrega le mani, si guarda intorno) Non non c'è nessun popollano qui.

SAN GUINARIO (punta un dito contro il GGG e si piega su di lui) Tu, mezza cacchetta imbozzolata, dove nascondi la leccornia?

Attraversa il palco, arriva al tavolo e con due mani solleva il cetrionzolo in modo che il pubblico veda la bambolina dentro. Il San Guinario rimette giù il cetrionzolo.

SAN GUINARIO Qui solo il tuo orribile vegetario.

GGG Il cetrionzolo è squisitoso, assaggia.

San Guinario si abbassa e spalle al pubblico fa il verso di addentare qualcosa. Si volta e sputa via un grosso pezzo.

SAN GUINARIO Bleaah! Non ha mai messo niente di più schifintoso fra i denti! Tu mezzo gigante perché non galoppi la notte a mangiare popolli?

GGG Perché è orribile e disgustoso, vergognati!

SAN GUINARIO Tu è orribile, insulto ai giganti.

Opzione video 1: Scena del cetrionzolo.

Materiale: un tunnel da gioco trasformato in un cetrionzolo; un grosso cetriolo o zucchina; fondale grotta. L'attrice si nasconde dietro il tavolo e comincia la proiezione di un video che scorre in contemporanea con la scena.

Nel video, montare in ordine cronologico le scene:

Video: Sofia si nasconde nel grosso cetrionzolo. Sofia trema, si protegge con le mani sulla testa.

Sul palco: il dialogo fra GGG e San Guinario fino alla battuta "Il cetrionzolo è squisitoso, assaggia San Guinario."

Sul palco: il gigante San Guinario si gira di spalle.

Video Sofia terrorizzata

Video: una sequenza in cui vediamo San Guinario che morde un cetrionzolo (si può usare un cetriolo).

Video: una ripresa da vicino con i denti che si chiudono.

Video: subito Sofia che arretra nel tunnel/cetrionzolo.

Sul palco il San Guinario che sputacchia.

Spegnere la proiezione.

Esce a grandi passi sputacchiando.

Il GGG si guarda intorno e si mette le mani nei capelli.

GGG (sussurro) Sofia? È tutta intera?

Sofia sale sopra il tavolo.

SOFIA Sono qui. Sono stata nella sua bocca! Ero nascosta nel cetrionzolo e lui... con quei denti gialli.

GGG Oh povera piccirottola! Ora io odia ancora più i giganti. Vorrei che sparissero tutti. Tu è tutta infreddolosa e ricoperta di saliva. Ci vuole dello sciroppio squizzito per consolamento.

Corre dietro il fondale e torna con una grossa bottiglia. Disegnare sulla bottiglia le bollicine sul fondo.

SOFIA Che strano! Le bollicine vanno giù e non su, è il verso sbagliato.

GGG Che cosa intendi per verso sbagliato?

SOFIA Nelle nostre bevande gassate le bollicine vanno su non giù! In tutte: la coca, aranciata, chinotto, gazzosa, tutte!

GGG Ma è calamitoso e ribrezzante lasciare che le bolle va su!

SOFIA E mi vuole spiegare perché?

GGG Ci proverà. Quando tu beve questa cocca chinoto gazosa le bolle va nel pancino. Chiaro o scuro?

SOFIA Chiaro.

GGG E le bolle frizza verso l'alto. Chiaro o scuro?

SOFIA Chiaro.

GGG Questo significa che le bolle esce dalla bocca con un rutto vomitoso.

SOFIA Succede spesso, è vero. Ma i ruttini possono anche essere buffi. Invece con la vostra bevanda le bolle vanno in basso e... (si copre la bocca con le mani in imbarazzo)

GGG Noi giganti mai si rutta, inamissile!

SOFIA Ma nell'altro modo le bolle creeranno (voce timida) un rumore ancora più forte e sconveniente.

GGG (gridando con entusiasmo) Un petocchio! Noi giganti fa petocchi in continuazione! È un segno di gioia, è musica per l'orecchio. Non mi dire che fra i popolli...

SOFIA È considerato un segno di grande maleducazione!

GGG Come? Anche tu ne farai ogni tanto.

SOFIA Tutti li fanno! Re, regine, presidenti, star e neonati. Però non è educato parlarne.

GGG Ridicchiolo! Adesso tu vedrai con lo sciroppio il felice risultato.

Beve dalla bottiglia una lunga sorsata.
Espressione estatica e gran sorriso verso il pubblico.
Piega le gambe.
Suoni di pernacchie forti. Le quinte e il fondale tremano (muovere di nascosto da dietro).
Il GGG si solleva sulle punte dei piedi e salta più in alto possibile.

GGG Hippy! (E ricade), questo è un petocchio!

Sofia ride.

GGG Prende anche tu. (Accosta la bottiglia a Sofia)

Il GGG inclina la bottiglia e Sofia beve.

SOFIA Oh, che delizia.

Arrivano suoni di pernacchie più piccoli e Sofia ride.

GGG Brava, benissimo per una pivella! Adesso io vado a catturare qualche sogno volante. Ti va di venire con me?

SOFIA Non so, con tutti quei giganti là fuori.

GGG Io ti nicchia per benino in tasca del gilet.

Allunga le mani. Buio.

SCENA 4

Cambio scena. LATO A Paese dei Giganti.
Tre giganti entrano:
Inghiotticicciaviva, San Guinario e Crocchia-ossa.
Il GGG entra a passetti, porta la valigia con i barattoli, il retino e nel taschino una bambolina che è Sofia.

Opzione video 2: Sofia nel taschino.

Montare un video in cui Sofia è dentro il taschino del gigante. Creare una tasca anche con vecchie lenzuola o pezze di stoffa. Per tutta la durata della scena quindi Sofia si muove come se subisse gli effetti dei movimenti del gigante.

GGG Trattieni il respiro, ora si passa vicino a tutti quei giganti.

Inghiotticicciaviva si alza.

INGHIOT Ehi tu, nano, dov'è che tu zampetta?

Afferra il GGG per i capelli.

GGG Illustre Inghiotticicciaviva, ti prego lascia i miei capelli.

Gli altri due giganti si dispongono ai lati di Inghiot.

INGHIOT A noi due, sputacchiotto. Dove tu vai galoppando in piena luce? I popolli potrebbe avvistarti e noi non si vuole che accade.

DUE GIGANTI (in coro) Noi non si vuole!

GGG Io non va da nessun popollo.

INGHIOT Tu va a cacciare popolli per domesticarli!

SAN GUINARIO Vero! Io lo ha inteso cicaleggiare con qualcuno nella caverna.

GGG Voi potete frugare la mia caverna! Non c'è uomo in camicia o sodo o a la coque.

I giganti lo circondano. Lo spintonano, il GGG passa da uno all'altro come una trottola e barcolla.

INGHIOT A tu Crocchia-ossa! (lo spinge verso Crocchia-ossa)

Crocchiaossa spinge il GGG verso San Guinario e così via.

INGHIOT (sbadigliando) E ora corre nanerottolo, io annoia.

Il GGG corre fuori. Escono i giganti.
Cambio scenario

SCENA 5

Il GGG rientra. Sofia a piedi dietro di lui.

SOFIA Manca molto?

GGG Ancora un poco.

Il GGG camminando attraverso il palco sposta le sezioni e le modifica componendo pezzo per pezzo il Paese dei sogni mentre conversa con Sofia.
Paese dei Sogni LATO B

SOFIA Io mi chiedo: se ogni notte sparisce qualcuno, perché nessuno se ne accorge?

GGG Perché i popollani si fa fuori l'un l'altro e si uccide di continuo quindi nessuno si fa domande giuste. Questo è da dire, i giganti non sarà educati, ma non si uccide fra loro. Io non li capisce i popollani che si sparacchia tra di loro tutto il tempo.

SOFIA Ha ragione, in fondo gli uomini non sono meglio dei giganti. Però lei non è d'accordo che quei bruti mangino umani ogni notte, vero?

GGG No.

A questo punto la scenografia deve essere pronta.
Il GGG si mette le mani sui fianchi.

GGG Eccoci, questo è il paese dei sogni. È qui che tutti i sogni nasce.

Il GGG appoggia la valigia, la apre, dentro ci sono barattoli vuoti. Il GGG impugna il retino e si immobilizza.

SOFIA Cosa fai?

GGG SSS... Ora noi si sta zitti come topolini.

Immobili.

Cambiare luci con le veline su colori caldi e verde.
Usare bolle di sapone. Prima una bolla di sapone il più grande possibile vola in mezzo al palco.
Il GGG fa un balzo, manovra la rete e acchiappa la bolla più grossa.

GGG Un barattolo, presto.

Sofia prende un barattolo (deve essere il barattolo più grande possibile), lo tiene come se fosse molto pesante per lei.
Il GGG rovescia la rete, prende il barattolo e lo serra.
Scuote il barattolo.
Usare polverine o simili che cambiano i colori dei liquidi in modo che si veda l'effetto colore.
(Anche coloranti in polvere già pronti sul fondo del barattolo).

GGG (Alza il barattolo davanti agli occhi e lo scuote) Ma è un ideuzzolo luminoso, anzi è un lampone-di-genio. Forse c'è tutto uno sciame.

Soffiare bolle di sapone da ogni lato e soffiare anche sul pubblico. Il GGG fa un altro balzo.

GGG Un altro barattolo!

Ripetere operazione: rete sul barattolo, attappare, scuotere. Stavolta il colore che viene fuori dalla bottiglia deve essere nero.

GGG Oh no, che mi caschi l'occhio in piatto, è un trogloglobo. Un sogno molto molto brutto! Ma non me lo lascerà scappare perché sennò andrà a far gelare il sangue a qualche povero cucciolotto.

SOFIA Aveva detto che i sogni sono invisibili, io invece li vedo.

GGG Sono invisibili finché non è prigionieri. Per oggi la caccia è stop, mi sento soprasotto a colpa del terribile trogloglobo incubo. Andiamo (tende la mano).

Sofia fa un passo come se volesse salire sulla mano del gigante.

Opzione video 3: proiettare Sofia che si arrampica nel taschino del gigante.

SCENA 6

LATO A Paese dei Giganti.
I tre giganti entrano e si stiracchiano.

INGHIOT Io ronfa prima di andare a cacciare popolli, nessuno mi disturba o io lo devasta!

I giganti si stendono a dormire aiutandosi a vicenda
(NB sono sempre due attori uno sopra l'altro!)

Il GGG entra con valigia, retino e bambolina-Sofia nella tasca; si ferma in mezzo al palco fra giganti addormentati.

GGG Mi è appena venuta un'idea leguminosa! Tu rimani nella tasca, pulcinella, ora si fa un bel cinquantotto, noi due insieme.

Il GGG sposta la quinta porta della caverna, prende in fretta la tromba soffia-sogni. Torna, apre la valigia, prende il barattolo con l'incubo e si avvicina quatto quatto a Inghiotticicciaviva che russa.

Il GGG rovescia il barattolo nella tromba
(attenzione a non spargere liquido sul palco).

Soffia con la tromba verso il volto di Inghiotticicciaviva.

GGG E ora è meglio balzare sicuri! (Va di nuovo alla quinta caverna e si nasconde dietro spuntando con la testa)

Momento di silenzio.
Inghiotticicciaviva grida e ruggisce e scuote le braccia.

Opzione video 4: montare tutte le battute di Sofia pronunciate dal tascone. Difficoltà da tenere a mente: l'attore GGG dovrà recitare in armonia con il video.

GGG Ecco il terribile trogloglobo incubo che comincia ad agire!

SOFIA (voce fuori campo) Gli sta bene!

INGHIOT. Aiuto! Mi insegue! È Jack, l'abominoso spaventoso Jack! Oh, non farmi male Jack.

SOFIA Ma chi è questo Jack?

GGG Jack è il popollano che terrorizza i giganti.

INGHIOT. Aiuto, viene verso di me con il suo gambo-di-fagiolo!

SOFIA (sempre voce fuori campo, ridendo) Ma è una fiaba! Jack e il fagiolo magico!

INGHIOT. Risparmia me, Jack. Io non mangia mai i popollani!

Ruota le braccia e colpisce con una manata San Guinario e con un calcio Crocchi-aossa.

SAN GUINARIO (salta in piedi lamentandosi) Mi ha dato uno schiaffone.

CROCCHIA-OSSA E a me un pugno in pancia.

Si alzano lenti e pachidermici, cominciano a colpire INGHIOT. che grida e si alza. Con la zuffa si possono mascherare i movimenti per alzarsi in piedi.

Zuffa fra i giganti che escono.

Sofia e GGG ridono. GGG va dietro quinte e le gira sull'interno della caverna.

LATO B Caverna. Sofia rientra sul palco.

[interrompere qui il video]

SOFIA È stato straordinario, i miei complimenti.

Il GGG fa un inchino. Si siede al tavolo. Prende carta e penna e con la lingua tra i denti comincia a scrivere.

SOFIA Cosa scrive?

GGG Scrivo un'etichetta per il lampone-di-genio, altrimenti come ritrovarlo quando ho fretta?

SOFIA Ma come li riconosce?

GGG Ogni sogno ha la sua musica e io li sente con le mie orecchie mirabolanti.

SOFIA Quello che mi stupisce è come lei abbia imparato a scrivere.

GGG tira fuori da una tascona un libricino.

GGG Io ho preso in prestito questo libro una notte che stavo soffiando sogni.

SOFIA Ma quanto tempo fa?

GGG Giusto un'ottantina fa e presto lo riporterò al babbino che dormiva.

SOFIA Penso che non ne abbia più bisogno, non si preoccupi. Però come ha imparato a scrivere?

GGG L'ho letto e riletto e ogni volta imparato una parola nuova e mi esercito.

SOFIA E senza andare a scuola. Proprio straordinario!

Opzione Video 5:
Gli attori recitano sul palco due battute in più:

SOFIA Ma ora sono molto curiosa. Potrei leggere qualche sogno?

GGG Tu può leggerne qualcuno dal carrello.

Sofia va al carrello e prende i barattoli uno per volta.

Si possono proiettare sogni scritti a piacere o presi dai barattoli dei ragazzi del Grest.

SCENA 7

Grande rumore di passi e corsa.

SOFIA (si mette le mani sulle orecchie) Cos'è questo?

GGG Giganti galoppano per mangiare popolli. Per anni e anni io mi sedeva ogni sera e mi sentiva tristissimo pensando a Inghiotticicciaviva che strappa i bambini dal letto come piselli dal baccello.

SOFIA Non lo sopporto! Dobbiamo inseguirli e fermarli.

GGG Io non mi farà vedere mai dai popollani perché loro mi metterebbe nello zoo come un cocodrindillo.

SOFIA Ma sono sciocchezze. C'è anche qualcuno gentile.

GGG Chi per esempio?

SOFIA (pensa come in difficoltà) uhm... ecco! La Regina d'Inghilterra!

GGG L'Inghiotticicciaviva vorrebbe mangiarla, dice che una Regina è proprio smaccheramellosa. Dice però che ci è troppi soldati e mangiare soldati non gli piace, ha paura che il loro berretto col baco a pelo gli va di traverso.

Sofia resta in silenzio qualche istante. Balza in piedi.

SOFIA Ho trovato! Evviva!

GGG (si guarda intorno) Cosa tu hai trovato?

SOFIA La soluzione! Andremo dalla Regina e le racconteremo tutto.

GGG Lei non ti crederà.

SOFIA E allora noi non glielo racconteremo, lei lo sognerà. Però prima una domanda: può far sognare a qualcuno quello che vuole lei?

GGG Certo, io può fare una mescolanza di sogni come per fare un dolce. I sogni adora essere mescolati.

SOFIA Perfetto, allora ha sogni sulla Regina, sui giganti che divorano le persone e su bambine come me?

GGG Pieno!

SOFIA Può cucinare un sogno per la Regina come le dico io?

GGG Potrei, ma le tue idee sono proprio strappalate.

SOFIA Per favore, si fidi un pochino di me. È pronto?

GGG Va bene, tu dimmi quali sogni.

Sofia elenca gli ingredienti e il GGG trasporta sul tavolo barattoli colorati mentre lei parla.

SOFIA Vorrei che sognasse che nove giganti spaventosi stanno galoppando verso l'Inghilterra in piena notte. E devono sognare i loro nomi.

GGG (prende barattoli ed elenca) Sogno Inghilterra e sogno giganti: Inghiotticicciaviva, San Guinario, Crocchia-ossa, Strizza-teste, Trita-bimbo, Vomitoso, Ciuccia-budella, Spella-fanciulle, Scotta-dito.

SOFIA Le faccia sognare questi nomi e le faccia vedere mentre i giganti strisciano nell'ora delle ombre a strappare i bambini e le bambine dai loro letti.

GGG (continua ad accumulare barattoli) Ora delle Ombre, giganti mangia bambini... ecco ce l'ho molti. Tutti incubi.

Prende un grosso pentolone.

GGG E ancora? Cosa?

SOFIA Poi le faccia sognare come se ne tornano a pancia piena nel Paese dei giganti. Bisogna poi spiegarle che esiste un Grande Gigante Gentile che può rivelarle dove vivono.

GGG Un sogno di me, va bene.

SOFIA E ora non resta che farle sognare una bambina come me, seduta sul davanzale della finestra, che le riveli dove si nasconde il GGG.

GGG Bene, tutti gli ingredienti c'è. Ma poi?

SOFIA La Regina fa questo sogno poi si sveglia e pensa: "Che orribile sogno, meno male che era solo un sogno", ma poi vede una bambina di nome Sofia seduta alla sua finestra. E allora il sogno diventa realtà. Io la convincerò a parlare con lei e così sarà un eroe nazionale e non avrà più bisogno di mangiare cetrionzoli.

GGG Ma come farò a incontrare la Regina? Il palazzo è grande e Londra mi terrorozza.

SOFIA Passeremo dal giardino sul retro. Il parco è recintato da un muro e oltre il muro c'era il mio vecchio orfanotrofio per questo lo so. Allora, lo faremo?

GGG Niente più cetrionzoli?

SOFIA Mai più.

Il GGG comincia a cucinare, rovescia polveri e barattoli (fare bolle se possibile).

GGG E ora si mescola.

SOFIA (chinandosi sul pentolone) Ma è orribile! Salta di qua e di là.

GGG (prende la tromba soffia-sogni e una Sac a poche) Perché è un trogloglobo, un in-cubo. (Con la Sac a poche aspira e finge di strizzare il contenuto nella tromba, attappa la tromba) E ora andiamo.

Buio. Il GGG e Sofia vanno dietro il fondale. Ruotare le sezioni su palazzo reale.

SCENA 8

Lato A Palazzo reale - Camera della Regina. Penombra.

GGG (Dietro il fondale oppure in cima allo scalandrino così da spuntare al di sopra del fondale) E ora tu non ti dondola e tieniti stretta con le tue manine.

Sofia si arrampica sul tavolo in modo da stare davanti alla finestra sul pannello.

La tromba soffia-sogni sporge tra le sezioni del fondale o dalla cima. Il gigante soffia.

SOFIA Quanto ci vorrà perché faccia effetto?

GGG Presto o tardi il sogno le arriva. Io me ne va ad aspettare in giardino. Se tu ha bisogno, dice il mio nome e io arriva come una sassetta.

REGINA (Voce fuori campo). Oh, no, qualcuno li fermi. Non lasciateli continuare! È spaventoso e insopportabile!

La Regina entra agitata avvolgendosi nella vestaglia. La segue la sua cameriera personale con in mano un vassoio e la tazza di tè.

REGINA Oh, Mary, che cosa spaventosa!

MARY Che cosa, signora?

La Regina si volta e torna sui suoi passi, Mary la schiva salvando la tazzina e il vassoio.

REGINA Un sogno terribile! Ho sognato che bambini e bambine erano stati divorati da spaventosi giganti. (Mentre parla la Regina si muove e Mary salva la tazzina.) I giganti passavano le braccia attraverso la finestra e li afferravano con le dita. Un gruppo di una scuola femminile e uno di una scuola maschile.

MARY (fa cadere i piattini) Maestà, avete già letto il giornale?

REGINA Ma no! Che ti succede Mary?

MARY Perdonatemi, ma i giornali in prima pagina raccontano il vostro sogno.

REGINA Misericordia! Ho sognato quei bambini, ma cosa c'entrano le sciocchezze sui giganti?

MARY Maestà, mi dispiace per la colazione. Ne volete una nuova?

REGINA No, resta. Apri le tende e la finestra.

Mary va verso il tavolo finestra e strilla vedendo Sofia.

MARY Cosa ci fai tu qui?

REGINA Da non credere!

MARY La mando via subito.

REGINA No, no. Questo è esattamente quello che ho sognato: una bambina seduta sul davanzale della mia finestra (a Sofia). Dimmi sei proprio vera?

GGG Sì, Maestà.

REGINA E come ti chiami?

GGG Sofia.

REGINA E come sei arrivata sul davanzale della finestra? Ti ha portata un gigante? L'ho sognato.

SOFIA Sì, il gigante è qui fuori in giardino. È un gigante buono, Maestà, non dovete avere paura.

REGINA Sono lieta di apprenderlo.

SOFIA È il mio migliore amico, un gigante delizioso, Maestà. Siamo qui per quello che avete sognato. Posso chiamare il gigante?

REGINA Chiama il tuo gigante, Sofia.

SOFIA (si volta verso il giardino/finestra/fondale) GGG, sua Maestà la Regina desidera incontrarla!

REGINA Scendi dal davanzale, potresti farti male.

Sofia apre la finestra (cioè toglie la parte superiore) e salta giù dal tavolo/davanzale. Il pannello inferiore mostra il grande occhio attraverso la finestra.

SCENA 9

Mary grida e salta indietro. La Regina resta impassibile, porta appena le dita davanti alla bocca. Sofia agita la mano facendo ciao.

GGG (voce amplificata) Vostra Maestà, sono il vostro umido servitore!

REGINA Felici di fare la vostra conoscenza.

GGG Oh, Mistrà. Salve Regina nonnapotente, Oh maestosa madrescialla sono così con la mia piccola amica Sofia... per offrirvi la mia...

REGINA La vostra?

GGG La mia insistenza!

SOFIA (alla Regina) Forse qualche volta parla in modo un po' strano, ma perché non è mai andato a scuola.

REGINA Beh, bisogna mandarcelo, abbiamo ottime scuole in Inghilterra.

GGG Mistrà, io ha grandi secreti da dirvi.

REGINA Vi ascolterò, ma non in veste da camera. Scenderò in giardino insieme al mio Generale (con tono di comando). Mary, aiutami a vestirmi e manda a chiamare il mio segretario personale e il generale dell'esercito e... (La Regina esce ancora parlando).

MARY (a Sofia) Che fai bambina? Vieni forza!

Sofia la segue.

Il personale di palazzo cioè il gruppo scenografia passa sul palco con passo sicuro e impettito.

Cambiano i pannelli e dicono "Ordini della Regina", "Prego, fate largo" "In giardino, scenderà in giardino" "Per incontrare un gigante con il generale" e così via finché non si passerà dalla camera della Regina allo scenario Giardino del palazzo.

LATO B Palazzo reale Giardino

La Regina entra in scena seguita da Sofia e dal Generale. Il GGG sulla scaletta spunta in modo da completare le gambe con il busto.

REGINA Grande Gigante Gentile, la piccola Sofia mi ha raccontato la sua avventura. Questo è il mio Generale che ha da dire qualcosa.

GENERALE (parla ad alta voce) In Svezia e a Baghdad sono scomparse persone durante la notte con le stesse modalità. Negli ultimi anni abbiamo ricevuto rapporti da tutti i paesi del mondo in cui si denunciavano misteriose sparizioni durante la notte.

REGINA E questa notte i brutali giganti se ne andranno in giro a divorare altri innocenti! Dobbiamo fermarli!

GENERALE Bombe e mitra!

REGINA No, non useremo la violenza. Li prenderemo vivi.

GENERALE E come? Sono alti venti metri!

GGG Io un'idea la ho. Presto i giganti andranno sulla traccia di Orfeo.

SOFIA Nelle braccia di Morfeo.

GGG Precisa e mente. Nel pomeriggio i giganti ronfa come tromboni. I vostri soldati si arrampica sopra e li lega mani e piedi con grosse corde e catene infrangibili.

REGINA Idea brillante!

GENERALE E come li trasportiamo?

GGG Con i culicotteri!

GENERALE (scandalizzato) Che cosa?

SOFIA Gli elicotteri, avete degli elicotteri?

GGG Voi legate i giganti sotto i culicotteri. Io vi guiderò al Paese dei Giganti.

SOFIA Io verrò con te viaggiando nel taschino.

REGINA Perfetto, preparatevi immediatamente.

GGG Mistrà, io ha una cosa specialissima da chiedere a voi.

REGINA Di che si tratta?

GGG Può io trasportare la mia collezione di sogni nei suoi culicotteri?

REGINA Ma certo. Prima che partiate però daremo vestiti caldi a Sofia e anche un dono da parte mia. Ecco (la Regina dona a Sofia una spilla).

Sofia la guarda tenendola alta, la mostra al pubblico. Escono di scena.

SCENA 10

Buio. Rumore di elicotteri.

Se possibile, mentre cambia la scena, far passare da una parte all'altra del palco il GGG seguito da un drone/elicottero radiocomandato.

Oppure proiettare un volo generico di elicotteri.

Cambio scena. Paese dei Giganti LATO A

I giganti sono già sul palco addormentati. Il rumore cala. Luce.

Entrano due soldati e il Generale, portano una lunga corda e camminano quatti quatti.

Entrano anche Sofia (ora indossa un vestito pulito) e il GGG.

Il Generale dà ordini a gesti ma i soldati non lo capiscono e si intrecciano fra di loro mentre cercano di passare la corda sulle gambe del San Guinario.

Soldato 1 inciampa sulla gamba di Inghiotticicciaviva.

Generale e soldato 2 si bloccano immobili. Silenzio.

Tutti tirano un sospiro di sollievo.

Inghiotticicciaviva di colpo si tira su a sedere e si stropiccia gli occhi.

INGHIOT. Chi è quella peste marcia che mi tira il braccio? Sei tu, putrefatto Crocchia-ossa?

Si guarda intorno, fissa il soldato.

INGHIOT. Popollani! Oggi si cena presto.

Il gigante si solleva in piedi.

INGHIOT. Tu che fai con questi birilli? Io ciucerà prima questo soldato, dolce e lento!

Allunga le mani verso il soldato.

SOFIA Oh no, lo mangerà. Devo fare qualcosa.

Sofia stacca la spilla dal vestito. Con ampio gesto punge Inghiotticicciaviva che fa un balzo, si afferra la caviglia.

GGG Ti ha morso un serpente verminoso! Io l'ha visto era un serpente ad agli!

INGHIOT. (Si butta in proscenio più vicino al pubblico tenendosi la caviglia) Il dente del serpente ad agli è restato nella mia caviglia, io sente la sua punta!

GGG Bisogna toglierlo subito altrimenti tu sarai più morto che un'anatra all'arancia. Ti aiuterà io ma tu chiude gli occhi e tieni stretta la caviglia fra le due mani. Così tu ferma un poco il veleno verminoso del serpente.

INGHIOT. Si prende la caviglia con tutte e due le mani e chiude gli occhi.

GGG fa gesti rapidi verso i soldati che gli passano la corda, allora gira la corda intorno a mani e caviglie del gigante Inghiot.

GGG Io ti sta levando il terribile dente.

INGHIOT. Presto prima che io è agliato a morte.

GGG Ecco fatto, ora guarda!

INGHIOT. Apre gli occhi si vede legato, si divincola e urla.

SOFIA Bravo GGG!

GGG Brava a te!

SOFIA Ci ha salvati tutti, però mi riprenderebbe la spilla della Regina?

GGG si china e stacca la spilla. Inghiot mugola di dolore.

GGG E ora la mia collezione dei sogni sui culicotteri!

Calare la luce. Rumore di elicotteri.

Voci dei giganti.

CROCCHIA-OSSA Io è tutto invorticato

SAN GUINARIO Io è rollato come un'oca e tortiglionato.

SCENA 11 EPILOGO

Sipario.

Rientra il GGG vestito con eleganza. Tiene in mano un cartello.

GGG Oh, voi è qui ancora? Non si può passare, qui dietro c'è fossa dei giganti e ecco (Gira il cartello e lo mostra. C'è scritto VIETATO DARE DA MANGIARE AI GIGANTI) per la sicurezza.

SOFIA (entra) GGG! Ho grandi notizie. Ma quello cos'é?

GGG Così loro mangerà solo cetrionzoli d'ora in poi. Qual è la tua buona nuovella?

SOFIA Oh, bene. Ricordi quando mi hai chiesto se potevo insegnarti ad avere un elefonte?

GGG Sì, io ho buona memorità.

SOFIA È arrivato un regalo per te dall'India... un cucciolo per ringraziarti. La Regina ci darà un piccolo castello e potrò insegnarti la buona pronuncia e a scrivere bene.

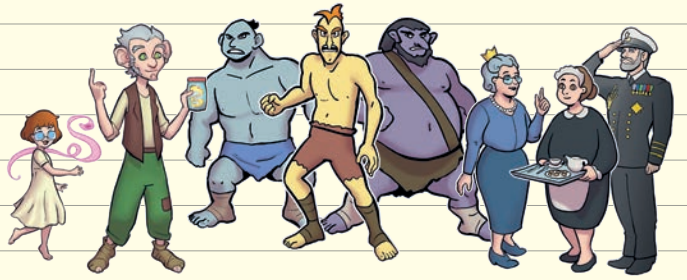
GGG Ma queste novelle mi fanno sentire tutto emozionevole e molto felice.

SOFIA Sai, GGG, penso che potresti diventare uno scrittore.

GGG Tu dici?

Si prendono per mano e rientrano attraverso il sipario se c'è o escono di lato.

SOFIA (uscendo) Certo, un giorno scriverai le nostre avventure.



Famiglie a misura di GGG

In queste pagine, trovate una proposta per le famiglie strutturata in due parti (la prima solo per i genitori, la seconda per genitori e figli insieme) che può essere utilizzata secondo diverse modalità.

- Proposta 1: svolgere le due parti in due momenti diversi della giornata.
- Proposta 2: svolgere le due parti in due giornate diverse.
- Proposta 3: svolgere la prima parte a distanza, diluita in tre diversi appuntamenti per i genitori, e la seconda parte in presenza.

Tutta la riflessione ruota attorno al tema della paura da accogliere senza banalizzare e dei sogni da coltivare come singoli, come coppia, come famiglia e come comunità di famiglie.

Genitori a tu per tu con la PAROLA

In ascolto: Matteo 14,22-33

A. Viene la notte e Gesù è ancora là solo.

La barca con i discepoli si trova in mezzo al lago con il vento contrario e sbattuta dalle onde. Tra sogni, paure e solitudini: è l'arte di essere genitori liberi e liberanti. Quali sono le paure che mi porto dietro nel mio essere genitore? Quali i sogni? Qual è il mio tempo di "solitudine"? Quale senso attribuisco a questo tempo? Dopo un momento di riflessione personale, segue un confronto in coppia e a seguire, con tutto il gruppo.

B. Il vento cessa e le onde si placano, con la presenza di Gesù.

I genitori sono chiamati a fare memoria dei momenti belli nella vita familiare, quelli in cui il vento è cessato e le onde si sono placate, anche se solo per un po'; quei momenti di fiducia, di affido, di Bellezza. La coppia o il genitore è invitato a rappresentarli su un foglio, utilizzando pennelli, tempere o altro materiale utile per renderlo visibile. Durante questa fase si consiglia l'utilizzo di un sottofondo musicale.

C. Dalle opere s'innalza la lode al Signore.

Le opere realizzate vengono esposte in un luogo visibile anche agli altri (o condivise a distanza in una "galleria virtuale"). Liberamente, alcuni potranno presentarle con un breve commento a voce o scrivendoci sotto una didascalia. Ai genitori viene chiesto di formulare insieme una preghiera d'intercessione e lode partendo dalla visione delle opere esposte. La preghiera verrà recitata e, se possibile, consegnata a tutti a fine giornata.

Si consiglia un canto finale sul tema della fiducia.

Famiglie a caccia di SOGNI

1. La naturalità delle paure

Il nostro mondo interiore è popolato da una grande quantità di esseri oscuri; nella storia del GGG si tratta di giganti cannibali, ma potrebbero esserci streghe, orchi, mostri di qualsiasi specie nella vita di ciascuno e di ciascuna famiglia. È naturale che sia così: si tratta delle nostre paure e preoccupazioni interiori, delle emozioni difficili da gestire, ma che inevitabilmente costellano la nostra vita.

- Attività: come prima attività, ogni famiglia riceve un cartoncino nero e un gessetto bianco per dare forma alle paure, scrivendole o disegnandole: identificare le paure è, di per sé, già un modo per iniziare a tracciare un po' di luce (gesso bianco) nel buio delle emozioni che proviamo quando abbiamo paura (il cartoncino nero).

2. Induzione della paura o sua banalizzazione

Ancora oggi il bambino viene minacciato di essere portato via dall'orco se non si comporta come richiesto. Oppure ancora oggi gli viene detto: "Non dirmi che hai ancora paura di questo?". L'induzione della paura o la sua banalizzazione raramente producono effetti educativi positivi a lungo termine. Piuttosto, la paura deve essere accettata, conosciuta, esplorata e magari affrontata, proprio come nel racconto dove, nonostante la loro sconfitta finale, sappiamo che i giganti cattivi esistono e probabilmente continueranno ad esistere, proprio come le difficoltà della vita. Alcune paure non si rilevano poi tali se si addomesticano, e possiamo arrivare a riderci su col tempo, a riderci su perché ci sono anche giganti buoni e divertenti, di cui si può diventare amici.

- Attività: per addomesticare le paure, ai genitori viene chiesto di mettere in scena insieme ai figli, in modo divertente ed ironico, alcune delle paure che attanagliano i bambini e non solo. Sarà opportuno un tempo di ascolto familiare, di riflessione e di individuazione delle paure. La capacità di sdrammatizzare in modo sano, aiuterà i bambini a comprendere che insieme ai genitori niente può far davvero paura.

3. Bolle sognanti

Il GGG spiega a Sofia che "Sogni è una cosa molto misteriosa. Flotta nell'aria come bollicine di gazosa in cerca della gente dormentata".

- Attività: all'aperto, in un grande prato, ogni famiglia è invitata a dare voce e colore ai sogni personali e comuni attraverso la realizzazione di grandi bolle di sapone.

4. SSibili di sogni

Continuando, il GGG spiega che "un sogno, mentre fila nell'aria della notte, emette un sottile sssibilo. Ma questo sssibilo è così leggero e argentino che nessun popollano riesce a udirlo". Lui riesce perché le sue orecchie straordinarie gli permettono di sentire tutti i segreti mormorii dell'universo.

- Attività: occorre mettersi in ascolto per imparare ad ascoltare i "ssibili di un sogno". I sogni, infatti, spesso non hanno bisogno di parole! Questa attività può svolgersi in coppia genitore/figlio con un sottofondo musicale. Il/la figlio/a è seduto/a, mentre il genitore è in piedi dietro al figlio e prende con la sua mano quella del figlio/a, che terrà gli occhi chiusi per tutto il tempo dell'attività. Le due mani insieme, in un unicum, danzeranno con il colore sul foglio, mentre ascoltano la musica e tracciano "sibili" di sogni condivisi. Dare voce all'empatia si può.

5. Il potere delle storie

Da sempre le storie sono servite per aiutare gli uomini a comprendere la vita e ad affrontarla, preparando al dolore, alla fatica e alla morte e intuendo che, di fronte alle grandi prove, non bisogna rimanere inermi, ma trovare un punto da cui poter ripartire. Raccontare le storie ai bambini significa donare loro la possibilità di costruirsi una propria umanità, sperimentando, grazie all'immedesimazione, tutte le avventure dell'anima: la paura, la vergogna, la collera, il bene.

- Attività: genitori e ragazzi saranno divisi in piccoli gruppi. Sarà loro assegnata una parte del copione teatrale del GGG presente nel sussidio e verrà chiesto loro di metterla in scena tutti insieme.

6. Musica di tutti i tipi

Le parole del GGG ci restituiscono un riflessione preziosa sulla musica e sulla musicalità dell'Universo: "I popolli della terra hanno la loro musica, chiaro o scuro?... E qualche volta i popoli della terra va in estasi quando ascolta una musica sublime: come un fremito che scende per la colonna vertebrale. Chiaro o scuro?... Dunque, la musica dice loro qualche cosa, manda un messaggio. Io non credo che i popoli della terra sa che tipo di messaggio è, ma gli piace lo stesso... Beh, grazie alle mie orecchie mirabolanti, io non sono solo capace di sentire la musica dei sogni, ma anche di capirla".

- Attività: le famiglie sono invitate a ballare, in un grande spazio (preferibilmente all'aperto e per piccoli gruppi che si alternano), inno e bans del Grest.

PERCORSO LABORATORIALE
SoGna raGazzo soGna

PERCORSO LABORATORIALE
SoGna raGazzo soGna

Il percorso laboratoriale **"SoGna, raGazzo soGna"** trae ispirazione dalla canzone omonima di Roberto Vecchioni.
Le diverse proposte sui linguaggi laboratoriali scelti, infatti, sono introdotte da una frase selezionata dal brano menzionato, che può divenire la sigla di ogni appuntamento ed essere riportata su cartelloni che potranno man mano arricchire lo spazio dell'Oratorio donando ai ragazzi un messaggio sull'importanza dei **veri sogni.**

Ad ispirare le tipologie di laboratorio, sono stati i **GIGANTI** della storia, dai nomi bizzarri che richiamano ad alcune abilità: l'intento è indirizzare al bene, diversamente dai giganti, le diverse capacità e competenze che ciascun ragazzo certamente possiede. Ed ecco che:

- il gigante **Strizza-teste** ispira un laboratorio di **ROMPICAPI**;
- il gigante **Ciuccia-budella** e **Inghiotticicciaviva** ispirano un un laboratorio sulle **EMOZIONI**;
- il gigante **San Guinario** ispira un laboratorio **SPORTIVO** e sulla **CORPOREITÀ**;
- il gigante **Scotta-dito** che a noi piace chiamare "Scatta - dito" ispira un laboratorio di **ARTI VISIVE** e **FOTOGRAFIA**;
- il gigante **Crocchia-ossa** ispira un laboratorio di **MUSICA**;
- il gigante **Vomitoso** ispira un laboratorio di **CUCINA**;
- il gigante **Spella-fanciulle** ispira un laboratorio di **MANUALITÀ**;
- il gigante **Trita-bimbo** ispira un laboratorio di **FANTASIA** e **SCRITTURA CREATIVA**.

Per ogni proposta, oltre alla frase della canzone, trovate da una (più elaborata) a tre proposte concrete precedute da alcune righe che illustrano gli obiettivi e le competenze specifiche che il laboratorio intende far acquisire ai ragazzi o sulle quali intende farli "allenare".

Tutte le attività laboratoriali si presentano **COVID-FREE** e, con l'opportuna modulazione dell'animatore che le andrà a proporre, sono pensate per essere fruite da ogni fascia d'età.

LABORATORIO di ROMPICAPI

"Ma non è vero, ragazzo, che la ragione sta sempre col più forte...."

Il laboratorio intende esercitare competenze sociali trasversali (es. risoluzione di conflitti), comunicative e cognitive (es. risoluzione di problemi, pianificazione, ragionamento logico); attivare processi di inclusione e cooperazione tra pari. Inoltre, avere un tempo limitato entro cui trovare soluzioni, aumenta la motivazione, la focalizzazione sul lavoro e stimola il gruppo a collaborare.

ESCAPE ROOM

Strizza-teste non vuole proprio permetterti di realizzare il tuo sogno e chiama a raccolta tutti gli altri giganti. Devi proteggere il tuo sogno, scappando dai giganti… ma, per farlo, dovrai risolvere tutta una serie di enigmi che loro hanno preparato per ostacolarti.

I ragazzi vengono divisi in gruppetti con a capo un animatore per ciascun gruppo. Ogni gruppo inventa insieme all'animatore un'**Escape Room**. Una volta che tutti i gruppi l'hanno creata, se le scambiano e ogni gruppo dovrà risolverla.

Si può pensare di utilizzare due giorni per realizzare un'escape room, durante i quali l'animatore stimola i bambini a creare enigmi, e un terzo giorno per fargli sperimentare il gioco.

Come costruire una **Escape Room:**

1. Lo scopo della storia è stato già espresso in questo paragrafo.
2. Creare una serie di enigmi (rompicapi, puzzle, indovinelli...) che vanno risolti con il solo uso della logica. Solo superato l'enigma, si può procedere al successivo. A volte potete concedere qualche indizio, per aiutare la risoluzione di un enigma, oppure qualche "elemento di disturbo", per sviare dalla soluzione.
3. Create ogni 2 o 3 enigmi delle "serrature", ovvero delle operazioni matematiche da risolvere. La soluzione sarà la chiave per aprire la serratura e procedere con gli enigmi.
4. Si deve arrivare alla fine in un tempo definito. Pensando a gruppi che iniziano contemporaneamente, allo scadere del tempo, si può pensare che vinca la squadra che ha risolto più enigmi.

LABORATORIO sulle EMOZIONI

"...chiudi gli occhi, ragazzo, e credi solo a quel che vedi dentro..."

Il laboratorio ha lo scopo di aiutare i bambini e i ragazzi ad identificare e scoprire le proprie emozioni, imparare a gestirle e saperle condividere. Aiutare a far comprendere che ogni emozione ha un suo valore, dalla positiva alla negativa, e che è importante riuscire ad esprimere ciò che si sente.

MI EMOZIONO LEGGENDO

I ragazzi sono disposti in sala distanziati ed a ciascuno viene consegnato un foglio con un testo tratto da un racconto per ragazzi o un classico, purché abbia all'interno anche dei dialoghi. L'animatore concede qualche minuto per leggere il breve testo; poi chiede di comunicare che tipo di emozione hanno provato. L'animatore annota ogni risposta. A questo punto, l'animatore assegna un pezzo del brano a ciascuno, indicando un'emozione da esprimere durante la lettura (ad esempio: Luca legge con rabbia, Marta legge impaurita...) facendo variare, poi, pezzi del brano ed emozioni in modo che tutti possano sperimentarle. Al termine, viene chiesto quale emozione era più appropriata, quella che ha colpito di più e la si confronta con quella iniziale che ciascuno aveva manifestato. Segue breve confronto circa le emozioni e il loro ruolo, soffermandosi sui casi in cui qualcuno ha cambiato la preferenza dell'emozione finale rispetto a quella scelta inizialmente.

L'ALBERO DELLE EMOZIONI

L'animatore prepara un cartellone con un grande albero costituito solo da rami, sceglie 4 emozioni (gioia, paura, rabbia e stupore) ed assegna un colore ad ogni emozione. Ad ogni bambino vengono consegnati post-it con i 4 colori di riferimento. A questo punto, l'animatore mostra immagini o fa ascoltare tracce audio e chiede a ciascuno di attaccare all'albero l'emozione suscitata, fino a completare i rami dell'albero. L'animatore farà notare l'emozione prevalsa nel gruppo e si racconteranno le emozioni in base ai materiali mostrati.

SENTO LE MIE E LE TUE EMOZIONI

Tutti sono disposti in cerchio a debita distanza. Viene chiesto di immaginare di essere il proprio cuore e gli si fornisce un elenco di 10 emozioni. Ad ogni emozione negativa, ognuno dovrà battere il piede dando una sua personale velocità; ad ogni emozione positiva, invece, dovrà battere le mani. L'animatore spiega che la maggiore o minore intensità sta nel decidere, secondo loro, quanto battito può produrre una determinata emozione. Al via, un ragazzo si pone al centro del cerchio e sceglie una delle emozioni in elenco, inserendola in una frase tipo: "Oggi il mio cuore batte di gioia..."; tutti gli altri, contemporaneamente dovranno iniziare a battere. E così, a rotazione, tutti andranno al centro sperimentando le diverse emozioni. Al termine, l'animatore dibatterà con i ragazzi alla domanda: "Quanto rumore fanno le emozioni? Quanto rumore fa il mio cuore per manifestare agli altri quello che prova?".

LABORATORIO SPORTIVO/CORPOREITÀ

"...stringi i pugni, ragazzo, non lasciargliela vinta neanche un momento..."

Il laboratorio ha lo scopo di sviluppare le capacità motorie, la cooperazione, la collaborazione e la strategia. Ha, inoltre, lo scopo di sviluppare le capacità espressive, valorizzando le varie parti del corpo in relazione con se stessi e con gli altri.

TRENINO A STAFFETTA

L'animatore crea un percorso ad ostacoli utilizzando vari materiali (birilli, sedie, cerchi...). Ogni ragazzo ha con sé un nastro o una cordina della lunghezza di 1 metro. Al via, il primo (la locomotiva) esegue il percorso, torna al punto di partenza e il secondo ragazzo (il vagone) afferra l'altra estremità del nastro e, insieme, eseguono il percorso: la locomotiva avanti e il vagone a seguire, facendo in modo da non lasciare mai il nastro e di tenerlo teso in modo da rispettare la distanza di 1 metro. Tornati al punto di partenza, si aggancia il terzo vagone all'estremità del nastro del secondo ragazzo. Si valuterà il trenino che completa per primo il percorso, tenendo sempre tesi i nastri di 1 metro e ci si allenerà a migliorare i propri tempi.

TRIS

Vengono disposti 9 cerchi a terra, ben distanziati, a formare lo schema del classico gioco del tris. Per ogni squadra ci sono tre ragazzi (con in mano un oggetto identificativo della squadra: palla rossa o blu, cerchio o x...) e al via corre il primo del primo gruppo e posiziona il suo oggetto in un cerchio, poi il primo del secondo gruppo... e così via fino a formare il Tris per aggiudicarsi un punto. Si possono anche formare diversi schemi per permettere a più gruppi di esercitarsi contemporaneamente.

LO SPECCHIO DEGLI ANIMALI

I ragazzi vengono disposti su due righe di sedie, in modo distanziato, e una riga è posta di fronte all'altra. Attraverso un giro di prova, l'animatore comunica un comando per rappresentare gli animali:

- Pinguino: camminare con le mani aderenti al corpo, piedi uniti e dondolandosi;
- Cavallo: camminare poggiando mani e piedi;
- Coniglio: saltellare a piedi uniti;
- Papera: camminare piegandosi sulle ginocchia ed agitando i gomiti;
- Gambero: camminare all'indietro.

A turno, un gruppo esegue il comando, la fila di fronte fa da specchio, in modo tale che ogni ragazzo imiti il suo corrispondente di fronte. Al via, l'animatore nomina un animale. Ogni componente della riga che viene imitato, deve iniziare a muoversi in prossimità della sua sedia, rispettando il comando e accompagnando il tutto anche con mimiche facciali. Il suo "specchio" della riga di fronte deve ripetere fedelmente ogni gesto. I ruoli tra le righe, poi, si invertono.

LABORATORIO ARTI VISIVE e FOTOGRAFIA

"...copri l'amore, ragazzo, ma non nasconderlo sotto il mantello: a volte passa qualcuno, a volte c'è qualcuno che deve vederlo..."

Il laboratorio utilizza le regole del linguaggio visivo e della fotografia per capire come comunicare un messaggio con le immagini. Mette alla prova le capacità espressive del ragazzo, di conoscenza, di relazione, come narrazione di sé e del mondo che lo circonda.

L'OMBRA DI GGG

Con i giochi di luce, attraverso torce e teli bianchi o pareti, le ombre diventano uno strumento creativo: un telo bianco retroilluminato verrà appeso e dietro ad esso i bambini e i ragazzi, attraverso la propria figura ed oggetti di recupero di vario genere, potranno "inscenare" immagini di ogni genere. Diversamente si potrà utilizzare una parete sulla quale proiettare le ombre. Dopo aver sperimentato varie immagini, con le stesse si può creare una storia... ispirandosi magari al GGG.

TI SCATTO UNA FOTO!

I bambini e i ragazzi, posti a debita distanza, sono seduti uno di fronte all'altro. Verrà chiesto loro di osservarsi per un certo periodo di tempo per poi scattare una foto speciale. Al via, uno resterà immobile e l'altro avrà in mano un foglio diviso a metà. In una metà, ritrarrà la persona di fronte rispettando fedelmente le caratteristiche fisiche; nell'altra metà la disegnerà come lui la vede... Sarà un albero? Un cane?... Resterà la stessa con qualche piccola variazione? Si scambieranno poi di ruolo.

IL MIO SCATTO

L'animatore ha a disposizione varie fotografie (prese magari da riviste...) ed ognuno ne sceglie una. Si invitano, quindi, i ragazzi ad apportare delle modifiche alla foto con dei pennarelli colorati, evidenziando qualche elemento che li colpisce. "Dove è caduto il tuo occhio? E perché?".

LABORATORIO MUSICALE

"...Sogna, ragazzo sogna... Non cambiare un verso della tua canzone..."

Il laboratorio si pone come uno strumento utile allo sviluppo cognitivo ed emotivo dei ragazzi. Stimola l'intelligenza, la sensibilità, il riconoscimento delle emozioni nonché del ritmo e dei suoni. Aumenta la capacità di attenzione e concentrazione, educa all'ascolto, all'impegno, alla costanza e aiuta nei processi di socializzazione.

UN CORPO CHE SCRICCHIOLA

L'animatore disporrà per terra disegni rappresentanti parti del corpo. I ragazzi sono disposti in un cerchio. A turno, verranno ripetuti insieme i suoni/rumori che esse producono. Nella seconda fase, un ragazzo per volta riprodurrà il suono da solo e poi gli altri ripeteranno insieme. Nella terza fase, si disporranno i disegni uno dietro l'altro, creando un percorso sonoro e tutti inizieranno a muoversi uno dietro l'altro "suonandolo". Sarà cura dell'animatore far alzare il volume o abbassarlo ricordandosi che, mentre girano in cerchio, se la voce è normale camminano diritti, se il volume si alza camminano sulle punte e se si abbassa camminano accovacciati.

DANZA... DANZA...

L'animatore fa disporre all'interno della sala i ragazzi in modo distanziato. Al via, parte la musica e tutti iniziano a ballare liberamente. Allo stop della musica, tutti devono bloccarsi nella posizione in cui si trovano. A questo punto l'animatore grida: "Danza...danza...con un braccio"... e ognuno potrà muovere solo il braccio; quindi, si andranno a sperimentare le varie parti del corpo. Si può aumentare la difficoltà mettendo ad esempio braccio sinistro e piede destro, bacino e testa, e così via. Quando l'animatore griderà una sola volta "Danza", il bambino può ballare liberamente.

LA CLAP CLAP SONG DI GGG

Clapping Music è un'opera musicale dedicata alla percussione delle mani. L'animatore divide i bambini in gruppi di 3 persone e a ciascuna assegna un ritmo da fare con le mani. Fa esibire prima i singoli gruppi, poi si divertirà a far eseguire due o più gruppi contemporaneamente, cercando di preservare il ritmo di ciascuno. Occorre procedere per livelli, prima molto semplici e lenti, poi aumentare pian piano il ritmo. A questo ritmo cammina GGG, e a questo ritmo corre GGG!

LABORATORIO CUCINA

"...E la vita è così forte che attraversa i muri per farsi vedere..."

Il laboratorio mira ad educare e sensibilizzare i bambini ai principi di un'alimentazione sana, corretta e consapevole: acquisire abitudini alimentari corrette, avere un rapporto sano ed equilibrato col cibo, con il proprio corpo e con il mondo che li circonda.

I MAGNIFICI 7

L'animatore colloca 7 cartelloni di colore diverso, intitolando ognuno a ciascun gruppo alimentare (si trovano facilmente i riferimenti sul web). Assegnerà ad ognuno tre alimenti. Ciascuno disegnerà e colorerà su tre foglietti gli alimenti indicati. Poi, i ragazzi, chiamati a turno dagli animatori, dovranno incollare i propri alimenti sul giusto cartellone, avendo due possibilità per indovinare dove collocare l'alimento. In caso diverso, dovranno cedere il proprio alimento al compagno che li segue.

UN PRANZO PER GGG

I bambini e ragazzi, divisi in gruppetti, dovranno pensare ad un pranzo gustoso per GGG specificando bene tutti gli alimenti coinvolti, dall'antipasto al dessert. Su quanto appreso dai gruppi alimentari, l'animatore chiederà loro di dividere gli alimenti del menù nei gruppi, per verificare quale gruppo prevale, e di creare una scaletta dove collocheranno gli alimenti dal meno calorico al più calorico (secondo il loro punto di vista). Segue confronto con tabella in possesso dell'animatore, per vedere quale gruppo ha collocato meglio in base alle calorie.

UNA RICETTA AL CONTRARIO

L'animatore mostra la foto di una pietanza, una per ogni gruppo. Dalla foto i ragazzi dovranno dedurre la lista degli ingredienti e scrivere insieme i vari passaggi della preparazione della pietanza, specificando anche tempi e temperature di cottura. L'animatore verificherà chi si è avvicinato di più alla ricetta originale.

LABORATORIO MANUALITÀ

"... pianterai un ulivo convinto ancora di vederlo fiorire..."

Il laboratorio ha lo scopo di sviluppare la creatività e le attitudini manuali dei ragazzi. Nello specifico, si propone di: 1) far identificare a ciascuno ciò che è proprio, 2) imparare a conoscere ciò che si vuole o desidera, 3) lavorare per sviluppare e realizzare tale sogno. Nell'ultima attività, si utilizza il linguaggio del giardinaggio che sprigiona nel ragazzo il senso di responsabilità, il prendersi cura di un altro essere che gli viene affidato (in questo caso la piantina) e il senso della magia dell'attesa (il dare il giusto tempo, l'attendere i frutti del proprio lavoro). Proprio come si fa con i sogni: si desiderano, si proteggono e ci si prende cura di loro.

IL BARATTOLO DEI SOGNI

Ad ognuno viene chiesto di portare un nuovo barattolo e delle riviste. Con fogli colorati, forbici e colla ci si divertirà a decorare il proprio barattolo e ad apporre un'etichetta con il nome che si intende dare al barattolo. Su delle striscioline di carta, i ragazzi scriveranno i propri sogni (una striscia per ogni sogno); ripiegheranno le striscioline e le inseriranno nel barattolo, insieme a delle immagini, ritagliate dalle riviste, anch'esse riguardanti sogni. Ciascuno porterà a casa il barattolo e gli verrà chiesto di pescare, ad occhi chiusi, ogni sera prima di andare a dormire, un sogno, di leggerlo e rimetterlo poi di nuovo nel barattolo. Si andrà a dormire esprimendo un desiderio per quel sogno.

L'ACCHIAPPASOGNI

Secondo la leggenda, gli acchiappasogni trattengono in una stanza i sogni belli e mandano via quelli brutti. Per costruirne uno, avremo bisogno di: piatti di carta; piume; filo di lana (bianco o colorato); perline; forbici; foratrice con un solo buco, colori (tempera o acquerelli). La base del nostro acchiappasogni sarà un piattino di carta da colorare come si preferisce. Dopo aver colorato si procede a tagliare la base del piatto. Con la foratrice si fanno dei buchi attorno al piatto, qui verranno inseriti i fili di lana bianchi o colorati formando un reticolo. Si lasciano tre fili di lana lunghi a cui andremo ad apporre decorazioni fatte di piume e perline.

COLTIVIAMO UN SOGNO

Per realizzare un sogno è necessario coltivarlo e prendersene cura per poi vederlo, con la giusta attesa e pazienza, sbocciare. Un sogno ha bisogno di tempo! Quello che occorre è: una bottiglia di plastica, forbici e coltello, ovatta, lenticchie, fogli colorati, carta crespa e colla. Con l'aiuto di forbici e coltello tagliamo la bottiglia in modo da formare un vasetto. Decoriamo il vasetto utilizzando i fogli colorati e la carta crespa. Inseriamo un bel quantitativo di ovatta nel vasetto, in modo da farla aderire bene alle pareti. Distribuiamo le lenticchie sull'ovatta (chiudiamo gli occhi ed esprimiamo i nostri sogni), poi aggiungiamo dell'acqua. Ognuno porterà a casa il suo vasetto ricordandosi di aggiungere acqua ogni due giorni e di prendersi cura della piantina una volta sbocciata.

LABORATORIO FANTASIA SCRITTURA CREATIVA

"...Sogna, ragazzo, sogna...Ti ho lasciato un foglio sulla scrivania, manca solo un verso a quella poesia... Puoi finirla tu."

Il laboratorio ha lo scopo di:

1. incentivare la libera espressione personale all'interno del gruppo, favorendo la collaborazione per un obiettivo comune;
2. utilizzare capacità di osservazione e capacità inventive;
3. potenziare le abilità espressive e comunicative.

UN LIMERICK PER GGG

Il limerick è un breve componimento poetico di contenuto prevalentemente umoristico. Un limerick è sempre composto di 5 versi, di cui i primi due e l'ultimo, rimati tra loro, così come il terzo e il quarto. Le rime seguono dunque lo schema AABBA.

- Nel limerick più comune, il primo verso presenta il personaggio e indica alla fine del verso la sua località di origine.
- Nel secondo verso se ne descrive in breve la caratteristica essenziale.
- Nel terzo e quarto si raccontano le vicende del personaggio.
- Nel quinto si riprende il primo verso con l'aggiunta di un aggettivo strano o inventato.

Es. Un cuoco furbo di Gianni Rodari:

Un abile cuoco di nome Dionigi
andava a comprare le uva a Parigi,
così invece di semplici frittate
faceva "omelettes" molto raffinate
quel furbo cuoco chiamato Dionigi.

Inventiamone uno su GGG. Per ciascun gruppetto ci sarà un animatore ad indirizzare e facilitare il lavoro.

UN HAIKU DA SOGNO

Gli haiku sono brevissimi componimenti poetici che hanno una struttura standard di tre versi, secondo lo schema 5 sillabe in totale al primo verso, 7 al secondo e 5 al terzo. Sono poesie dai toni semplici, sintetiche e che permettono di riscoprire l'essenzialità delle emozioni.

Es. Primavera:

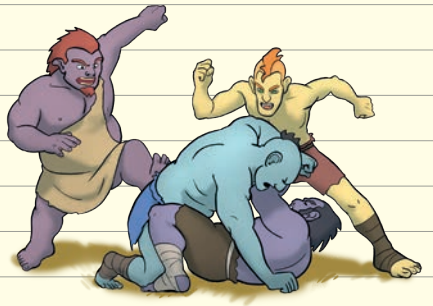
In primavera le farfalle volano, sono sbocciate.

Come lo descriviamo un sogno attraverso un Haiku? Per ciascun gruppetto ci sarà un animatore ad aiutare i ragazzi.

UN NUOVO GGG

Ora che sai che GGG si trova a Londra ed ha iniziato una nuova vita tra gli esseri umani; provate ad immaginare qualche nuova avventura: come vive? Cosa fa? Cosa gli accade? Chi lo aiuta? Partiamo da dove lo abbiamo lasciato e ciascuno racconti, in versi, un po' di lui in questa nuova vita.

ATTIVITÀ su RECUPERO e RINFORZO delle COMPETENZE



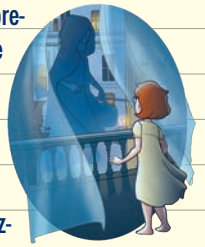
ATTIVITÀ SU RECUPERO e RINFORZO delle COMPETENZE

Vi presentiamo uno strumento utile per gli animatori che vivono l'esperienza di accompagnamento dei ragazzi nell'*attività di doposcuola*. Di fatto, più che trattarsi di un tempo pensato per aiutare i ragazzi a fare i compiti, si tratta di un'occasione speciale per sostenerli nel recupero e nel rinforzo delle loro *competenze e abilità di apprendimento*, lavorando sul metodo di studio e sul potenziamento dell'autonomia di ciascuno. Gli spunti presenti in questo sussidio coincidono con brevi riflessioni e suggerimenti di attenzioni ispirate alle parole chiave di ciascuna puntata, con una messa a fuoco di alcune attività specifiche per ragazzi con particolari disturbi di apprendimento.

I PERSONAGGI > gruppo

In un contesto di gruppo, i compagni rappresentano una variabile non trascurabile dell'ambiente di apprendimento. Lo stare insieme e il fare i compiti insieme non deve tradursi solo in una sopportazione reciproca e in un'attività individuale nella confusione generale, ma concretizzarsi in forme attive di collaborazione. Si consiglia pertanto, soprattutto all'interno di piccoli gruppi, di valorizzare le relazioni sociali positive e metterle a frutto in lavori di gruppo e momenti di condivisione, analizzando le capacità relazionali dei ragazzi, anche attraverso l'analisi condotta di alcuni comportamenti e sottolineando i legami di amicizia che si creano.

L'ORA DELLE OMBRE > guardare



Prestare attenzione e concentrarsi sono prerequisiti indispensabili per l'apprendimento. Anche quando si tratta di utilizzare una forma elementare di apprendimento, se non si è orientati e centrati sul "modello", si rischia di fornire una prestazione approssimativa, che nulla ha a che fare con un'interpretazione personalizzata della situazione di partenza. È quindi molto importante fornire ai ragazzi una serie di "stimoli di partenza" e invitarli a concentrarsi, a sostenere la focalizzazione, procedendo per imitazione e curando lo sguardo: per esempio, dargli da colorare più attentamente alcuni particolari di un disegno grande, disegnare delle bolle e focalizzarsi su colori e dimensioni, fissare degli oggetti e riprodurli,... Particolarmente adatto per i ragazzi con disturbi dell'attenzione e della concentrazione.

CHI? > grande

La motivazione all'apprendimento può essere interpretata come la "carica energetica" che sostiene e aiuta a diventare grandi. La motivazione può essere definita come un "qualche cosa" che spinge una persona a comportarsi in un certo modo. La dose di motivazione è variabile: grande, se un'attività ci va a genio, molto ridotta se ci viene imposta un'esperienza lontana dai nostri interessi o predisposizioni. Provate a far misurare ai ragazzi il loro grado di motivazione in alcune situazioni della vita quotidiana. Si può utilizzare un parametro da 1 a 10. Si può poi provare a discutere insieme e a chiedere loro se hanno mai provato a crearsi una motivazione per affrontare una situazione che per loro è poco stimolante nella scuola.

IL RATTO > gigante

Ci sono alcune materie che ai ragazzi sembrano giganti, perché difficili, e dalle quali prendono le distanze. Un metodo interessante è quello di guardarsi intorno e di lasciarsi attirare dalle cose belle, guardarle con attenzione e appuntarle. Farsi, quindi, delle domande su di esse. Da dove vengono? Come si chiamano? Quindi si inizieranno a cercare informazioni a riguardo, provando ad ampliare il proprio campo d'interesse ed elaborando un progetto personale per migliorare il proprio rendimento scolastico. Il senso concreto è: c'è una materia che non ti piace e che ti potrebbe piacere? Cerca un argomento o un aspetto di questa materia che ti incuriosisca, che ti faccia nascere delle domande e prova a scriverlo o raccontarlo. Attività particolarmente adatta per minori con ansia scolastica.

LA GROTTA > giudizio

La capacità di autovalutazione viene considerata uno degli esempi più significativi di processi metacognitivi di controllo. Nei ragazzi, in particolare in quelli con disturbi dell'apprendimento, si possono manifestare difficoltà che li portano ad assumere atteggiamenti irrealistici o li rendono incapaci di trarre le dovute e adeguate conseguenze. Per organizzare il proprio lavoro in modo flessibile ed essere in grado di applicare la giusta strategia di studio e preparazione è necessario che il ragazzo sia in grado di valutare le fasi della propria attività scoprendone gli eventuali punti deboli. Si propone pertanto un'attività volta ad aiutare i ragazzi nell'autoanalizzare i comportamenti di studio, individuarne gli eventuali problemi e cercare le soluzioni.

IL GGG > gentile

Usare le parole giuste al momento giusto è una competenza molto importante da acquisire. Tale riflessione si può fare acquisire in modo indiretto, potenziando la capacità dei ragazzi di verbalizzare. Per esempio, gli si può fornire una striscia di fumetto nella quale sono state cancellate le parole. I ragazzi, utilizzando soltanto le illustrazioni dovranno chiedersi: qual è l'argomento della stringa? In quale modo le immagini lo fanno capire? Cosa si deduce dalle singole illustrazioni? Cosa c'è di divertente? Le immagini lasciano trasparire bene il possibile contenuto? Completare le immagini con i fumetti appropriati. Al termine di questa fase, verrà fornita la striscia originale del fumetto e i ragazzi potranno confrontarla con quanto da loro ideato. L'attività si può anche svolgere per potenziare la visualizzazione, fornendo una striscia senza immagini, ma con i soli contenuti dei fumetti. Man mano, l'attività sarà traslata su un piano attinente alla vita quotidiana e scolastica dei ragazzi: immaginando una certa situazione.

I GIGANTI > giuramento

Chiara, per domani mattina, deve ripetere ai suoi compagni i numeri di telefono di tre dei suoi educatori, che ora deve imparare a memoria. Riflettere insieme a ciascuno sul compito assegnato a Chiara e provare a rispondere alle seguenti domande: Quanto tempo ci metterà per impararli a memoria? E quante volte dovrà ripeterli? Tu quante volte dovresti leggerli per ricordarli? Descrivi come faresti ed eventuali trucchi da usare. Pensi che tra una settimana sarai in grado di ricordare i tre numeri telefonici? Ora continuate il gioco di memoria, questa volta memorizzando qualche riga del "Contratto Gigante". Questo potenziamento è particolarmente adatto per i ragazzi con memoria di lavoro deficitaria e non solo.

LE ORECCHIE MERAVIGLIOSE > genitori

Tra le altre cose, è importante far sapere ai ragazzi che "pensare" può essere un'attività lavorativa e che esistono persone che vivono volgendo questa professione. Si proporrà, quindi, ai ragazzi un'attività di ascolto dei pensieri degli adulti: ad ogni ragazzo sarà chiesto di tendere le sue orecchie meravigliose, mettendosi in ascolto dei pensieri dei suoi genitori o degli adulti con i quali vive provando, poi, a rielaborarli a piacere attraverso un disegno, la realizzazione di un oggetto, una lettera, ecc.

CENTRIONZOLI > gusto

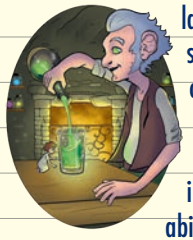
Nello studio occorre "trovarci gusto". Si può provare a farlo attraverso prove e giochi con le parole. Si possono preparare delle "Carte delle strategie" con le quali svolgere ogni tanto alcune esercitazioni. Per ricordare le lettere, prova a combinarle in una o più parole - Per ricordare le sillabe, prova a combinarle in una o più parole - Per ricordare le parole, prova a combinarle in una frase - Per ricordare le parole, prova a inventare una storia che le contenga - Per ricordare le parole, prova a formare gruppi di parole che siano tra loro collegate - Per ricordare i numeri, prova a formare numeri di due o tre cifre e ad abbinarli a cose della quotidianità - Per ricordare una figura, prova a dare un nome al suo insieme, osservando poi le figure che la compongono e come sono disposte.

IL SAN GUINARIO > guscio

Spesso i bambini, soprattutto quando si trovano nella fase alfabetica di apprendimento della lingua, incorrono nell'errore di scrivere le parole tutte attaccate realizzando fusioni o separazioni illegittime. Si tratta quindi di aiutarli a percepire il numero esatto di parole all'interno della frase utilizzando il ritmo e il conteggio. Partendo dalla storia del giorno, si propone di elaborare alcune frasi e di seguire alcune tappe. Far ripetere ad alta voce la frase scandendo ogni parola con una battuta delle mani - Far ripetere la frase, parola per parola, contando sulle dita il numero delle parole contenute nella frase - Scrivere ogni parola su un cartoncino - Ricostruire la frase inserendo tra una parola e l'altra uno spazio. Attività particolarmente adatta per i Dsa, in particolare per i disortografici.

SCIROPPO E SCOPPI > gioia

La lettura è un processo unitario, che prevede due momenti fondamentali: la decodifica e la comprensione. Per un dislessico, il primo momento, se avviene attraverso la lettura con gli occhi, può rappresentare un ostacolo alla comprensione. Questo perché la lettura può risultare scorretta e stentata, ma anche molto affaticante, privando il bambino delle energie e dell'attenzione necessarie per poter comprendere il contenuto e attuare strategie efficaci. Il potenziamento di questa abilità può avvenire: attraverso la segmentazione dei periodi del brano, intervallandoli anche visivamente con una riga di separazione.



Associando, poi, un'immagine ad ogni periodo, che possa rappresentare quanto riportato nel testo. Le immagini possono essere fornite preventivamente, chiedendo di abbinarle oppure può essere richiesto di crearle/cercarle prima e di abbinarle poi; evidenziando le informazioni più importanti e fornendo schemi pre-impostati; formulando domande circostanziate. Attività particolarmente adatta per la dislessia.

VIAGGIO NEL PAESE DEI SOGNI > gioco

Di solito, quando una persona decide di intraprendere un'attività, è spinta dalla motivazione a portarla a termine. Far costruire il modellino di qualcosa rende manifesto l'obiettivo finale: mettendo insieme tutti i pezzi contenuti nella scatola si otterrà un oggetto del tutto uguale all'immagine del modello rappresentato sulla scatola. I ragazzi vanno accompagnati con alcune domande. Da dove inizi? Questo adesivo sarà sufficientemente efficace? Sarà questa la sequenza corretta dei pezzi da incollare? Quali rifiniture saranno necessarie alla fine? Si farà una traslazione del concetto nell'ambito della scuola: alla fine del percorso scolastico, cosa immagini di vedere "realizzato"? Chi ti fornisce le istruzioni? Riesci a seguire la sequenza?

A CACCIA DEI SOGNI > guadagnare

Motivare i ragazzi a scrivere è possibile. Nel caso in cui la scrittura sia impiegata per l'ideazione di un testo libero, saranno necessarie strategie diverse. È essenziale separare il momento dell'ideazione dei contenuti da quello dell'elaborazione formale del testo. Prima il ragazzo pensa a cosa scrivere e poi si dedica alla stesura, ma è bene usare le mappe, in quanto il foglio bianco può creare ansia in qualsiasi persona, tanto più se si ha difficoltà di scrittura. Il potenziamento può partire con la strategia del brainstorming e la realizzazione di una mappa mentale sulla storia del giorno, attraverso una struttura a raggiera organizzata intorno alla parola chiave "guadagnare" dalla quale si diramano altri nodi più o meno strettamente correlati a quello centrale. Questo permette una visualizzazione globale del concetto in cui sono espresse le relazioni tra le parti. Si chiederà, quindi, ai ragazzi di approfondire ogni elemento della mappa, ponendosi delle domande sulla relazione tra i nodi, riorganizzando la mappa in una modalità più gerarchica e piramidale.

UN TROGLOGOBLO per L'INGHIOTTACICCIAVIVA > giustizia

È assai frequente che i bambini presentino una lateralizzazione non ancora completamente acquisita, ossia non abbiano piena conoscenza del proprio lato destro e sinistro e non abbiano ancora pienamente scelto uno rispetto all'altro lato. Si possono pertanto fare alcuni esercizi-gioco, finalizzati al raggiungimento di una maggiore consapevolezza corporea, in relazione all'uso privilegiato dell'occhio, della mano, dell'orecchio e del piede. Denominare immagini coprendosi con la mano un occhio, osservare nel caleidoscopio, aprire e chiudere le mani lentamente, allargare e riunire le dita di una mano, opporre il pollice alle altre dita, riordinare oggetti, toccare tutto il lato destro o il lato sinistro partendo dalla testa e giungendo fino al piede, denominando di volta in volta le parti, ... Sono tutte divertenti attività a ritmo di musica, che l'educatore può proporre ai bambini per aiutarli a potenziare questo aspetto.

SOGNI > genuino

La capacità di orientarsi nello spazio e nel tempo in modo naturale e genuino, rappresenta una conoscenza necessaria per l'apprendimento della lettura e della scrittura. Alcuni bambini, soprattutto i disgrafici, non hanno ancora raggiunto questo obiettivo. Attività per l'orientamento spaziale è quella di definire la posizione degli oggetti presenti nell'ambiente, disporre gli oggetti su un piano seguendo un modello fornito dall'adulto, disporre una serie di oggetti rispettando le indicazioni spaziali fornite dall'adulto, disegnare oggetti rispettando le indicazioni verbali dell'adulto, copiare una serie di segni rispettandone l'orientamento spaziale, copiare gruppi di grafemi privi di significato rispettando le relazioni spaziali. Attività particolarmente adatta per i disgrafici.

LA GRANDE TROVATA > geniale

È risaputo che una stima adeguata delle difficoltà di un compito porta ad affinare le strategie più funzionali per affrontarlo. Queste strategie, tuttavia, non devono tenere conto semplicemente della difficoltà della prova stessa, ma anche delle sue peculiarità qualitative. Particolarmente importante risulta pertanto l'uso delle strategie e l'importanza di essere strategici.

In questo caso, è bello sviluppare con i ragazzi la metafora del condottiero "stratega" che ha una prova da superare, dunque una specie di battaglia da vincere. Sarà quindi molto importante potenziare la capacità di riconoscere le caratteristiche della prova e sintonizzarsi con essa. Il lavoro sarà fatto non sullo svolgimento di un compito/esercizio, ma sull'analisi di diverse prove attinenti all'età e sul riconoscimento delle caratteristiche di ciascuna prova analizzata. Particolarmente adatta per ragazzi con bassa autostima e motivazione labile.

MESCOLANDO I SOGNI > generare

L'importanza di selezionare le idee e gli aspetti più importanti, al fine di meglio comprendere e memorizzare un testo, è sempre stata largamente sottolineata e favorita. È fondamentale, infatti, che il ragazzo riconosca che non è quasi mai richiesto sapere tutto e che, quindi, a seconda delle richieste che gli vengono presentate, egli deve selezionare un certo tipo di informazioni, generalmente (ma non necessariamente) quelle principali. L'individuazione e la memorizzazione delle idee principali permetterà al ragazzo di attribuire una corretta importanza ai vari dati e di fissare alcuni punti fermi, entro cui organizzare e rielaborare le informazioni e soprattutto da cui partire per la ricostruzione di altri elementi. Il suggerimento per un allenamento in tal senso è quello fornire ai ragazzi dei testi da leggere e dei colori, chiedendo di sottolineare e distinguere informazioni principali e secondarie; si chiederà poi di provare a rielaborare tali concetti, partendo da quanto acquisito e generando nuove storie attinenti a tali dati. Particolarmente adatto per potenziare la comprensione e la capacità di sintesi.

VIAGGIO A LONDRA > guida

Potenziare nei ragazzi la capacità di organizzare il lavoro personale è determinante: una persona equilibrata, molto efficiente, molto attiva, con vari interessi e conoscenze ben ordinati in una scaletta giornaliera, in genere è stimata e valorizzata da tutti. Ma a questa categoria di persone appartengono solo individui speciali dotati di qualità molto rare? Oppure ci sono anche persone con doti normali? Se ci guardiamo intorno, scopriamo che anche vicino a noi esistono persone simili: a scuola, in oratorio, in casa, in qualche gruppo.

Sono "esseri umani" come noi, contenti della vita che conducono perché riescono ad inserire, in un'ipotetica valigia costituita dalla loro giornata, ogni attività che attira i loro interessi. Ai ragazzi si chiederà di riflettere: "E la tua valigia com'è? Con il contenuto ben ordinato in modo da essere più capiente o con il contenuto lasciato alla rinfusa?". Ogni ragazzo disegna la sua valigia e dopo si discute in gruppo. Particolarmente adatto per ritardi del neurosviluppo, Dsa, Adhd.

IL PALAZZO > gesti

Gesti e parole sono strettamente legati tra loro. In che modo? Recenti ricerche hanno dimostrato che inizialmente i gesti hanno la funzione di aiutare il bambino nella costruzione dei significati delle parole: gesti convenzionali come "sì", "no", "buono", "ciao", imitano i gesti di rappresentazione di specifici oggetti, azioni o eventi. Nel momento in cui le parole iniziano ad emergere vanno ad integrare la produzione gestuale; l'uso del gesto, quindi, è specificatamente legato allo sviluppo del linguaggio. Quando i bambini cominciano a produrre più parole insieme, iniziano anche a compiere gesti pragmatici che non fanno parte del significato referenziale: questo segna l'evoluzione dal sistema gesto-linguaggio infantile verso quello adulto. Ci si potrà allenare in questo, attraverso attività di potenziamento del linguaggio gestuale: partendo dalla storia del giorno, i bambini/ragazzi dovranno divertirsi a tradurre e decifrare in piccoli gruppi i gesti prodotti dagli educatori. Verrà poi chiesto loro di trasformare in linguaggio gestuale delle parti di storia o altre storie.

LA REGINA > grazia

Mai come oggi le immagini hanno ricoperto un ruolo così centrale nella vita delle persone. Delle immagini non si può fare a meno e, d'altra parte, noi stessi abbiamo un'immagine, unica, diversa per ciascuno di noi, e viaggiamo in un universo fatto di immagini, dipinte dalla natura o create dalla mano dell'uomo. Come può una persona non vedente avere un approccio significativo con una qualsiasi immagine, dato che non ha la possibilità di vederla? Un'educazione adeguata, attenta alle problematiche legate alla disabilità visiva e un ambiente favorevole, accogliente, facilitante, sono le condizioni necessarie, affinché un non vedente possa godere di tutti i vantaggi sia pratici che culturali che può offrire il mondo contemporaneo.

La scoperta è che il non vedente vede molte più cose di quanto un vedente possa credere o immaginare, e non si tratta di una sorta di miracolo, ma solo di un modo diverso di accostarsi alla realtà e di comprenderla, usando appieno, con attenzione e consapevolezza, i sensi che ha a disposizione. Affinare la percezione della realtà di ogni ragazzo è molto importante: si potrà realizzare un'attività che, attraverso la realizzazione concreta di un setting accogliente, provi per un attimo a far sentire tutti non vedenti con gli occhi, ma vedenti con il cuore.

COLAZIONE REALE > gratuito/gratuità

Il segreto è l'ordine. Nella vita, come nel calcolo mentale, la posizionalità o meglio il posto delle cose ha un valore fondante di tutta la conoscenza. Senza il posto, saremmo continuamente alla ricerca di tutto. Riconosciamo il dato della quantità dal posto che le cose occupano. Per averne una prova concreta possiamo procedere con delle attività di potenziamento sull'ordine scolastico e non solo, utilizzando delle palline e riconoscendone la quantità dal posto preordinato che occupano (Es. 10 palline occupano più o meno spazio di 2 palline? Quindi sono di più). Si potenzierà così anche il concetto di spazio e di osservazione. Potenziamento particolarmente adatto per la discalculia.

IL PIANO > generazioni

L'apprendimento di competenze numeriche e matematiche è una componente essenziale dei programmi educativi. Nella società contemporanea una difficoltà nell'uso dei numeri risulta più invalidante di una scarsa alfabetizzazione, soprattutto in ambito lavorativo. Il senso dei numeri è la capacità di riconoscere la numerosità e di manipolarla internamente. Dobbiamo quindi lasciarci andare... Secondo Brian Butterworth questo istinto alla numerosità precede addirittura l'identificazione delle cose. Se vediamo tre animali in un prato, percepiamo che sono tre, prima ancora di capire se si tratti di mucche o di altri animali. L'impulso alla numerosità è connaturato alla percezione. Sarà quindi importante proporre attività di potenziamento sull'istinto di quantità da svolgersi all'aria aperta, facendo osservare ai bambini dei gruppi di cose disposti in un range di azione (alberi, sedie, palline ecc.) e facendoli allenare sulla quantità ancor prima dell'identificazione.

LA CATTURA > gloria

Non serve troppa concettualità nello studio, ma ordine e attenzione ai dettagli. I bambini fortunati sono coloro che "intelligono" che le cose apparentemente più effimere possono diventare le più importanti. Nel contesto del calcolo, per esempio, la sua definizione come "la variabile indifferente rispetto alla forma, alla qualità e alla disposizione degli oggetti" è fuori luogo. Il vuoto tra le case ha più rilevanza del pieno, se non vogliamo sbattere contro qualche muro. E il colore delle case o le peculiarità delle persiane o del tetto, sono ciò che ce le fa riconoscere a colpo d'occhio senza doverle contare ogni volta. Aiutare i ragazzi a notare ciò che sembra effimero intorno, ma che può diventare rilevante, è un esercizio fondamentale. Per cui... carta e penna in sacca o macchina fotografica, si può andare a caccia di dettagli! Particolarmente adatta per Dsa, Adhd, patologie del neurosviluppo.

IL PASTO DELLE BELVE > germogli

Acquisire qualcosa di nuovo e collegare questa nuova conoscenza con altre che già si possiedono aiuta ad elaborare attivamente del materiale. Elaborare significa costruire legami nuovi con cose che già si conoscono e tra cose nuove; trasformare e organizzare le informazioni secondo le proprie personali modalità, farsi domande,... Traendo degli spunti da alcune brevi frasi della puntata del giorno, provare a fare in modo che i ragazzi possano rielaborare in maniera attiva il materiale e a rileggere poi insieme quanto realizzato, associandolo a concetti già da loro posseduti.

L'AUTORE > gratitudine

Come la lettura con gli occhi viene esercitata per numerosi anni, anche l'ascolto va educato. L'ascolto è una predisposizione innata che ha però necessità di essere sostenuta per diventare apprendimento. Leggere prima con le orecchie che con gli occhi, aiuterà a riflettere sui suoni e sui loro significati. È allora importante potenziare questa predisposizione all'ascolto, creando un tempo che diventa poi ricerca, comunicazione, sapere, apprendimento e che genera prima curiosità, ascolto interiore, conoscenza, per poi giungere ad un processo di reciprocità e di gratitudine. Si può proporre quest'attività di potenziamento in piccoli gruppi, partendo dalla lettura di un testo, di un brano inerente la puntata del giorno, ricordandosi che la voce di un adulto ha una funzione insostituibile per educare all'ascolto e poi alla lettura.

Verifica ANIMATORE

L'esperienza estiva favorisce il protagonismo degli animatori, oltre che dei ragazzi. Dedicate un tempo solo a voi a fine giornata, dieci minuti, nei quali provate a porvi le seguenti domande:

C'è stato un sogno che ha acceso
proprio la giornata di oggi?
È l'inizio della settimana, quale sogno vuoi proporti
come obiettivo di questi sette giorni?
E un sogno invece che vorresti
realizzare entro la fine del Grest?
Quale sogno pensi che Dio abbia su di te?
E come sogni il tuo futuro lavorativo? Di vita?
C'è un sogno che vorresti dedicare
al gruppo animatori?

Il coordinatore, giornata dopo giornata, può aggiungere una domanda specifica, ispirata alla **parola chiave del giorno**, che dia spazio ai sogni di vita dell'animatore. Questo tempo è importante, affinché i contenuti della proposta formativa siano una risorsa di crescita anche per coloro che si impegnano nel servizio.
L'animatore può concludere con la preghiera a lui dedicata:

Signore, anche Tu hai un sogno,
realizzare il tuo regno
fatto di amore e di pace,
di giustizia e libertà,
dove tutti gli uomini
possano vivere nella gioia più piena.
Aiutaci a capirlo e a riconoscerlo.
Aiutaci a scoprire
qual è il Tuo sogno su di noi.
Ci impegniamo, con il Tuo aiuto,
a realizzare con Te
questo grande sogno
nei modi e nei tempi
che ci indicherai.
Tu ci hai dato tutte le capacità
per aiutarti a realizzarlo,
fa che non vengano sprecate
o, peggio, utilizzate
per compiere il male.
Certo, è difficile,
ma sappiamo
che non ci lasci mai soli:
Spirito Santo,
dacci il coraggio e la forza
per andare avanti
così che ogni uomo
possa gioire del Tuo amore.
Amen

Verifica gruppo ANIMATORI

Suggeriamo un **metodo** che può essere utile al **gruppo animatori** per verificare il processo educativo, che sottende la proposta estiva.
Nelle riunioni di **equipe** il coordinatore distribuirà agli animatori dei ruoli, solo assumendo i quali potranno apportare il loro contributo durante la **verifica giornaliera o settimanale.**
La **distribuzione dei ruoli** sarà variata dal **coordinatore** ad ogni equipe, ma può prevedere anche che lo stesso animatore mantenga il medesimo ruolo per una settimana, oppure può decidere di attribuire ad ogni figura educativa più di un ruolo.
L'obiettivo è che tutti i ruoli, quindi **tutti i punti di vista** descritti in seguito, siano presenti in ogni riunione, in modo che gli eventi della giornata possano essere osservati secondo diverse sfaccettature.
Prendiamo ispirazione dai Giganti per definire i punti di vista:

INGHIOTTICICCIAVIVA: si preoccupa dei contenuti e punta al cuore degli eventi
SCOTTA-DITO: è impavido e stimola il gruppo verso l'assunzione del rischio
SAN GUINARIO: è critico, diffidente e rileva i punti di debolezza di quanto accaduto e di quanto proposto
STRIZZA-TESTE: sviscera e analizza nei minimi dettagli ogni situazione o attività
CROCCHIA-OSSA: si preoccupa della fattibilità delle proposte animative e dei materiali, in termini di risorse disponibili
TRITA-BIMBO: vaglia la percentuale di inclusività delle attività e del programma
VOMITOSO: sottolinea cosa ritiene non piaccia o non sia adatto ai ragazzi, in base all'età
CIUCCIA-BUDELLA: ha un atteggiamento prudente e parsimonioso, attento ai costi
SPELLA-FANCIULLE: si preoccupa degli aspetti comunicativi, promozionali, di condivisione con la comunità e le famiglie, di apertura al territorio
GGG: evidenzia le opportunità e i progressi nella crescita umana e spirituale di ragazzi e animatori, in modo gentile.

Gli animatori potrebbero divertirsi ad agghindarsi con accessori, indossare cappellini con i nomi dei Giganti, in sintesi a caratterizzarsi, in base a quello che la loro fantasia suggerisce, per **immedesimarsi** nel ruolo attribuito.

.

Verifica PROTAGONISTI

SOGNIAMO GIGANTE: ogni giorno ciascun attore dell'attività estiva potrà **auto-valutare** l'andamento della propria giornata, cercando di osservare i **passi da gigante** compiuti rispetto alla **parola maestra**, quindi al contenuto del giorno.

Suggeriamo agli animatori di raccogliere e integrare le verifiche - e quindi i diversi punti di vista - di tutte le principali figure che aderiscono all'esperienza estiva.

Pertanto, per ogni parola maestra le seguenti figure, quali **ragazzo, animatori, educatori, coordinatore, sacerdote, genitore**, ogni giorno potranno postare la propria personale auto-valutazione, in forma anonima, su una bacheca online (ad es. un Padlet) abbinata alla parola chiave del giorno.

La bacheca viene creata in precedenza dagli animatori e suddivisa per colonne, dove ogni colonna è destinata ad una tipologia di **PROTAGONISTA**. Ogni attore, rispetto al contenuto chiave del giorno, potrà porsi pertanto le seguenti domande:

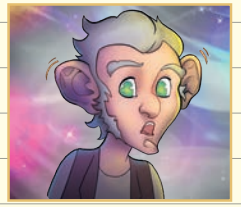
Ho compreso il significato della parola chiave di oggi?

Ho compiuto almeno 1 azione concreta che metta in pratica la parola maestra di oggi?

Oggi ho realizzato un piccolo sogno o un desiderio, mio o di altri, attinente alla parola odierna?

Se le risposte sono "Sì", potrete attribuirvi l'immagine di **SOFIA**, ovvero: "Ho capito! Ci sono! Ce l'ho fatta".

Se le risposte sono "No", potrete attribuirvi l'immagine del **GGG**, ovvero: "Io fare del mio meglio".

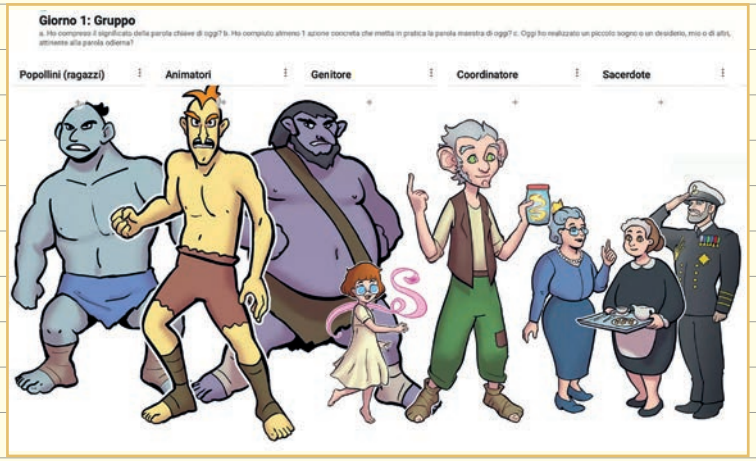


Si sommano le **Sofie** e i **GGG** e l'icona che risulta più gettonata, viene postata sul Padlet. Postata può voler dire: si carica l'immagine "jpeg" del volto di Sofia o del GGG, li si disegna, si scrive semplicemente la parola Sofia o GGG.

Ovviamente i ragazzi inseriranno i post nella loro colonna denominata POPOLLINI, gli ANIMATORI nella propria e così anche EDUCATORI, SACERDOTE, COORDINATORE, GENITORE.

Gli animatori prepareranno quindi **25 bacheche online** (con la versione free di Padlet ogni animatore, ovvero ogni nuovo utente con la propria mail, può disporre di 3 Padlet gratuiti), ciascuna con lo sfondo della tavola illustrata del giorno e titolando la bacheca con la parola chiave della rispettiva puntata. Nel sottotitolo posteranno ogni volta le tre domande stimolo, sopra riportate, come promemoria.

Trattandosi di uno spazio online sul quale in forma anonima ciascuno può condividere il proprio **feedback**, sia da casa (i genitori e i figli potrebbero farlo insieme), sia al Grest a fine giornata, può davvero risultare una valutazione semplice e veloce, ma significativa e completa.



I Contenuti della proposta	5	Preghiera del Grest	15
soGni	6	Indicazioni messa in scena	16
GiGanti	7	Contratto Gigante	18
Percorso di preghiera	8	Manifesto della Gentilezza	20
I Barattoli dei sogni	11	Preparazione Animatori	22
GGG	12	Approfondimento	31
La sfilata dei Giganti	13	Riassunti	34
...Questo sognerò	14	Il Sussidio e il Sito Web	47

PERSONAGGI	49	UN TROGLOGOBLO PER L'INGHIOTTICICCIAVIVA	203
L'ORA DELLE OMBRE	61	SOGNI	217
CHI?	73	LA GRANDE TROVATA	231
IL RATTO	83	MESCOLANDO SOGNI	245
LA GROTTA	97	VIAGGIO A LONDRA	255
IL GGG	107	IL PALAZZO	265
I GIGANTI	117	LA REGINA	277
LE ORECCHIE MERAVIGLIOSE	129	COLAZIONE REALE	289
I CETRIONZOLI	145	IL PIANO	299
IL SAN GUINARIO	157	LA CATTURA	309
SCIROPPIO E SCOPPI	167	IL PASTO DELLE BELVE	319
VIAGGIO NEL PAESE DEI SOGNI	181	L'AUTORE	331
CACCIA AI SOGNI	193		

Copione Finale	338
Famiglie a misura di GGG	354
Percorso Laboratoriale SoGna raGazzo soGna	357
Attività su recupero e rinforzo delle competenze	369
Verifica animatore	380
Verifica gruppo animatori	381
Verifica protagonisti	382

Stampato con inchiostro ecocompatibile su carta ecologica e riciclata al 100%